



Universidade de Aveiro | Departamento de Comunicação e Arte
2014

Marta Isabel Mesquita

Varzim Miranda

Antropologia Cinética:

Relações interpenetrantes entre a vida e a imagem



Marta Isabel Mesquita
Varzim Miranda

Antropologia Cinética:
Relações interpenetrantes entre a vida e a imagem

Tese apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Doutor em Estudos de Arte realizada sob a orientação científica do Doutor António Manuel Dias Costa Valente, Professor Auxiliar Convidado do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

À minha família e a todos quantos contribuíram para tornar este trabalho realidade nas suas múltiplas dimensões.

o júri
presidente

Prof. Doutor Vitor Brás de Sequeira Amaral
professor catedrático da Universidade de Aveiro

Prof. Doutor João Paulo Gomes de Araújo Queiroz
professor auxiliar da Universidade de Lisboa

Prof. Doutor Heitor Manuel Pereira Pinto da Cunha e Alvelos
professor auxiliar da Universidade do Porto

Prof. Doutor João António de Almeida Mota
professor auxiliar da Universidade de Aveiro

Prof^a. Doutora Maria Cláudia Simões Moderno
professora auxiliar convidada da Universidade do Minho

Prof. Doutor António Manuel Dias da Costa Valente
professor auxiliar convidado da Universidade de Aveiro

palavras-chave

Antropologia, imagem, imaginação, ficção, animação, metonímia, autorreferência

resumo

A incapacidade do ser humano perceber quem realmente é e o que faz no mundo atira-o para todo o tipo de situações que de alguma forma lhe sirvam de consolo e de recompensa. Dessa vulnerabilidade emerge o *cogito do sonhador* que, fruto dum impulso homeostático e de uma atividade psíquica em busca de autoconhecimento, o impulsiona para uma produção desmedida de conteúdos ficcionais e, conseqüentemente, o mergulha em infundáveis inferências semióticas.

A tese que aqui se apresenta dedica-se, num primeiro momento, ao estudo da dependência do ser humano relativamente às imagens, às histórias e à ficção e seguidamente ao poder da animação – recurso cada vez mais utilizado como meio de comunicação emocional.

Partindo da questão: **Como a ficção nos humaniza e qual a pertinência da animação nesse contexto**, tem-se por objetivo chegar a um novo entendimento sobre qual tem vindo a ser o papel da animação, nomeadamente quando esta reflete uma espécie de metonímia do próprio processo de vida e se torna num notável objeto de autorreflexividade humana.

Contrariamente a outros estudos que recorrentemente entendem e analisam a animação como uma técnica cinematográfica, o trabalho que aqui se apresenta procurará revelar através duma abordagem transdisciplinar com base no construtivismo radical (uma teoria do conhecimento que reconhece a pluralidade de cunho biográfico e cultural das percepções e das perspectivas da realidade), a abrangência ontológica da animação.

Ao se pretender enriquecer e validar as diversas descobertas, ir-se-á ainda triangular essas constatações com um estudo de caso que de forma convergente saliente os aspetos dinâmicos, holísticos e individuais da experiência humana no contexto daqueles que estão atualmente a vivenciar o fenómeno descrito.

keywords

Anthropology, image, imagination, fiction, animation, metonymy, self-reference.

abstract

The inability of human beings to realize who they really are and what are they doing in the world, leads them into all kinds of situations that somehow gives them consolation and reward. From that vulnerability emerges the *dreamer's cogito*, that - as a result of an homeostatic impulse and a psychic activity in search of self-knowledge -, drives human beings into excessive production of fictional contents and thus plunges them into an endless semiotic inferences.

The thesis we are about to present studies first the dependence of the human beings to images, to stories and fiction and then examines the power of animation - feature increasingly used as a medium of emotional communication. Starting with the question: **How fiction humanize us and what is the relevance of animation on that context**, we aim to reach a new understanding of what has been the role of animation especially when it reflects a kind of metonymy of the process of life itself and of human self-reflexivity.

Unlike other studies that recurrently understand and analyse animation as a cinematic technique, the present work seeks to reveal through a transdisciplinary approach based on radical constructivism (a theory of knowledge which recognises the scope of individual biographical and cultural experience on perception and perspectives of reality), the ontological scope of animation.

In order to enhance and validate the various discoveries we will triangulate these findings with a case study that convergently emphasizes the dynamic, holistic and individual aspects of human experience in the context of those who are currently experiencing the phenomenon described.

ÍNDICE

ÍNDICE

17	<u>INTRODUÇÃO</u>
19	1. Enquadramento
21	2. Delimitação do tema
22	3. Motivações e objectivos de investigação
25	4. Pertinência do estudo
29	5. Metodologia e estratégias
30	6. Estrutura geral
31	<u>CAPÍTULO 1</u>
33	<u>ENTRE A VIDA E A IMAGEM: Breves apontamentos epistemológicos</u>
33	1.1 A essência da Vida
34	1.2 A essência do Ser
34	1.2.1 O Ser existencial
36	1.2.2 O Ser temporal
38	1.2.3 O Ser comportamental
38	1.3 A Iconosfera
41	1.3.1 As três eras da Iconosfera
44	1.3.2 Iconografia e Iconologia
48	1.4 Os princípios do Conhecimento
48	1.4.1 Hipótese empirista
49	1.4.2 Hipótese racionalista
50	1.4.3 Hipótese construtivista radical
51	1.5 Percepção e Conhecimento
56	1.5.1 A formação do eu
59	1.5.2 Os relatos da consciência
61	1.5.3 A formação da consciência
67	1.6 Cultura e <i>Consciência alargada</i>
71	1.6.1 Arte: o <i>refinamento homeostático</i>
72	1.7 Imagem, Imaginação, Imaginário
75	1.7.1 Pensamento e Imaginação
77	1.7.2 A ilusão tecnológica

79	1.8 Produção simbólica
79	1.8.1 A civilização das imagens
80	1.8.2 A perda de autoridade
80	1.8.3 A cultura da simulação
81	1.8.3.1 O real e o virtual
85	1.9. O desejo do espectador e as produções ficcionais
90	1.10 Vida e cinematismo
92	Sinopse do capítulo

95 **CAPÍTULO 2**
97 **ANIMAÇÃO: Objeto e Circunstâncias**

97	2.1 O que é a animação?
97	2.1.1 Definições possíveis
98	2.1.1.1 Perspectiva etimológica
99	2.1.1.2 Perspectiva enciclopédica
100	2.1.1.3 Perspectiva processual
103	2.1.1.4 Perspectiva artística
104	2.1.1.5 Perspectiva taxinómica
107	2.1.1.6 Perspectiva ontológica
114	2.2 Os objectivos da animação
119	2.3 Os desígnios da animação
121	2.4 Os agentes da animação
121	2.4.1 O Desenho
145	2.4.2 A Imaginação
151	2.4.3 O Movimento
156	2.5 Breve história da Animação
156	2.5.1 História da Animação – contexto mundial
156	2.5.1.1 O início
165	2.5.1.2 Nascimento da indústria da animação
169	2.5.1.3 Produções artísticas autorais
176	2.5.1.4 As novas tecnologias
181	2.5.2 História da Animação – contexto português
181	2.5.2.1 <i>Primeira época</i>
185	2.5.2.2 <i>Segunda época</i>
190	2.5.2.3 <i>Terceira época</i>

194	2.5.2.4 Atualidade
197	2.6 Produção cultural: a ideologia do capital
210	2.7 As tipologias da Animação
221	Sinopse do capítulo

223 **CAPÍTULO 3**
225 **DO NADA À AUTORREFERÊNCIA: Processo de metonímia**

225	3.1 Metonímia, metáfora e metafonímia
227	3.2 Entre a vida e a as imagens animadas: processo de metonímia
227	3.2.1 O primeiro impulso
227	3.2.2 Amorfismo
227	3.2.3 Biomorfismo
228	3.2.4 Antropomorfismo
230	3.3 Regimes de representação
232	3.3.1 Estratégias narrativas
240	3.4 Plástica
241	3.4.1 Autorreflexividade
243	3.4.2 Estilos e recursos plásticos
247	3.5 Técnica
251	3.6 Cinética
251	3.6.1 Montagem
252	3.6.2 Movimentos de câmara
252	3.6.3 Metamorfoses
253	3.6.4 <i>Timing</i>
265	3.7 Mímica
266	3.7.1 Discursos
268	3.7.2 Figuração
269	3.8 Ilusão Sonora
270	3.8.1 Elementos do som
271	3.8.2 Voz
272	3.8.3 Efeitos sonoros
274	3.8.4 Música
277	3.8.4.1 A <i>música visual</i> de Oskar Fischinger
279	3.8.4.2 Os <i>vídeos musicais</i> de Len Lye
281	3.8.4.3 O <i>som animado</i> de Norman McLaren

285	Sinopse do capítulo
287	<u>CAPÍTULO 4</u>
289	<u>COMO A ANIMAÇÃO NOS HUMANIZA: Juntando as peças</u>
289	4.1 Juntando as peças
291	4.1.1 Os simuladores
292	4.1.2 Simular é fazer
294	4.1.3 O poder modelador
299	4.1.4 Os lugares do êxodo
300	4.1.5 Alcance emocional: ficção hiper-realista e ficção abstrata
303	4.1.6 A grande força da animação
308	Sinopse do capítulo
309	<u>CAPÍTULO 5</u>
311	<u>ESTUDO DE CASO</u>
311	5.1 Metodologia
312	5.2 Contexto da recolha do estudo de caso
314	5.3 Principais pontos de análise
315	5.4 Análise geral de dados
318	5.4.1 Temas
321	5.4.2 Géneros
324	5.4.3 Modelo discursivo
330	Aportações finais
333	<u>CONCLUSÕES</u>
339	<u>NOTAS</u>
351	<u>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</u>
368	<u>OUTRAS REFERÊNCIAS EM LINHA</u>
372	<u>ANEXOS</u>

INTRODUÇÃO

INTRODUÇÃO

1. Enquadramento

Este trabalho de investigação que aqui se inicia, surge de uma necessidade de atualização e reflexão sobre a dependência do homem relativamente às ficções e a atual relação entre a vida e a nova condição da imagem cinemática.

O poder que a imagem exerce sobre os nossos modos de ver e de agir desencadeou ao longo dos últimos tempos uma torrente de reflexões filosóficas e epistemológicas assentes em questões de objectividade/subjetividade do mundo e das suas representações, levando-nos a acreditar que a “sociedade do espetáculo” (Debord, 1967), a “cultura da visualidade” (W.J.T. Mitchell, 1986; 1994) ou mesmo a “civilização das imagens” (Fulchignoni, 1963; Deleuze 1990:32) terão sido ultrapassadas em favor duma nova era simulacral.

Foi com base na crescente intimidade que as imagens têm vindo a adquirir – *«habitando por entre nós como seres capazes de influenciar fortemente o curso das nossas vidas»* (Cruz, 2003: 60) que as diversas áreas do conhecimento a tomaram como principal objecto de estudo: a correlação das imagens com a escrita (Postman, 1986); a importância da imagem na construção do pensamento-consciência (Bergson, 1896-1999, Arnheim, 1998, Damásio, 2010); os modos de produção, de funcionamento e de recepção dos diferentes sistemas de sinais de comunicação (Eco, 1962, Hall, 1973, Certeau, 1980, Metz, 1980, Katz e Liebes, 1990, Barthes, 1990, Lévy, 1994, Debray, 1994, Gottschall, 2013); a imagem-tempo e a imagem-movimento (Deleuze, 1981); a preponderância dos dispositivos técnicos sobre os modos de representação (McLuhan, 1964, Debray, 1991, Sloterdijk, 1999, Manovich, 2001) são, entre outros, alguns desses estudos mais pertinentes.

Das leituras efetuadas, constata-se que do ponto de vista formal, a fotografia foi uma das maiores responsáveis por proporcionar tal intimidade, mas as sombras chinesas, a câmara escura e a lanterna mágica, os brinquedos ópticos, o cinema de animação e o de imagem real bem como os interfaces gráficos e as imersões e simulações que estes proporcionam, dotaram a imagem de uma alma, de um tal “sopro de vida” e de uma dimensão cinética que se exprime em movimento, tempo e espaço, em tudo semelhantes à manifestação da vida. A importância do movimento tornou-se, assim, condição incontestável da existência como um todo. E em semelhante concepção de uma mobilidade universal, tempo e espaço tornaram-se elementos que nos permitem ter noção de existência e de conhecimento (Bergson, 1999).

Ora se por um lado, a imagem, «*enquanto nova linguagem universal*», abre lugar à disseminação do conhecimento como produto de uma possível forma de «*inteligência e de imaginação coletiva*» (Lévy, 1994: 31; 160-161), por outro, o movimento acresce-lhe fascínio e transcendência.

Segundo o investigador Ulrich Niesser da Universidade de Cornell, a mudança mais significativa ocorrida no ambiente intelectual do século XX foi a exposição aos media visuais, que trouxeram ambientes icónicos progressivamente enriquecidos, levando a que os jovens dediquem mais tempo aos projetos visuais que as gerações anteriores mais direccionadas à leitura e à escrita. Ora, segundo o investigador, nós não olhamos apenas as imagens, mas analisámo-las o que leva a pressupor que a exposição a ambientes visuais cada vez mais complexos, esteja a produzir melhorias significativas numa forma específica de inteligência, qualificada como "análise visual" (Abrantes, 1999c: 1). Por sua vez, o domínio da passagem do inerte ao dinâmico, do inanimado ao animado tornou-se numa obsessão que teve início na segunda metade do século XIX, e que *expressa uma curiosidade específica pelos mistérios da vida*. Tratando-se igualmente de um momento-chave de afirmação da técnica moderna, «*é possível dizer que esta curiosidade pelas leis da vida, visa inequivocamente os segredos da sua "fabricação"*. *A técnica começa a sonhar aqui com uma produção artificial da vida, exibindo já, nitidamente, o seu desejo último: o de ser, propriamente, "técnica de criação"*» (Cruz, 2003: 63).

O desenvolvimento tecnológico veio, então, possibilitar uma nova tangibilidade da vida, não apenas através da mera observação fenomenológica mas para além de todas as suas dimensões. A era do simulacro, performativa e animada, torna-se na era da intimidade total das imagens com os corpos, com a matéria e com o mundo mas também com os sonhos, com a fantasia e com a efabulação (Debray, 1993). Esta nova consciência e densidade anímica que a imagem adquiriu, potenciou a criação de um novo *espaço antropológico* (Lévy, 1994: 31) e o simulacro tecnológico levantou, mais uma vez, a difícil das questões: O que é a vida e qual o papel do homem no mundo?

Ao não ser possível ao homem ter uma consciência total sobre a realidade, a imersão pelas narrativas ficcionais sobrevém como alternativa e como parte integrante dos processos cognitivos de produção de sentido (Gottschall, 2013). E é este facto que nos leva a crer que há muito mais na vida humana que mostra que esta está impregnada por histórias e ficções.

2. Delimitação do tema

Sendo um dos principais objectivos deste trabalho de investigação analisar as possíveis relações entre a vida e a *nova* condição da imagem, tivemos que definir, a partir deste ponto, uma estratégia de ação que delimitasse o nosso campo de estudo. Dada a abrangência e a multitude de opções que o assunto envolve, a nossa decisão foi tomada com base na análise das mais recentes publicações sobre o movimento epistemológico gerado pelo papel da imagem cinemática. Após uma atenta investigação, tornou-se claro que o estudo se voltasse para uma área que tem tido pouca atenção por parte da comunidade pensante mas que a ela se deve uma inequívoca capacidade de dissecar a essência da vida e do humano. Mais do que ser uma técnica para a criação de cinema, **a animação** mostra-se irrepreensível em “dar vida” e projetar qualidades humanas em tudo o que nos rodeia, através de *«um método que muito se assemelha a uma espécie de metonímia do próprio processo de vida»* (Nogueira, 2010-II: 80-97).

Colocando em questão a relação tempo-espço, causa-efeito, realidade-fantasia, esta “arte do impossível” tornou-se *«[n]um fenómeno cultural e sociopolítico importante e presente em todos os lugares»* (Hilty, G., & Pardo, A., 2013: 6) e *«um dos principais elementos da cultura popular do mundo que reflete aspectos usuais da nossa realidade diária»* (Wells, 2007: 6). Para alguns autores, além de deter uma capacidade inata para materializar tal realidade, a animação consegue igualmente figurar vivências pessoais e lembranças sensoriais, podendo por essa razão ser vista como uma óptima forma de conhecimento humano:

Pela sua liberdade criativa, podemos verificar que a animação permite, em muitos aspectos, uma grande proximidade e compreensão da lógica do funcionamento mental do ser humano: ideias e objetos que se transformam em algo completamente diferente, por vezes de uma forma quase indetectável, aproximando-se dos pressupostos de técnicas discursivas como a corrente de consciência, o *cadavre exquisit* ou a escrita automática (técnicas surrealistas que procuram precisamente emular a vida mental). A torrente de pensamentos, as suas articulações e associações e desvios e rupturas e epifanias encontram na animação um espelho. Na animação como na mente nada é impeditivo (Nogueira, 2010: 60-61).

Nas suas translações de mundos física e fenomenologicamente impossíveis (e ainda assim estranhamente críveis), a animação parece gerar um sério impacto, não apenas como mero entretenimento visual mas na relação com a nossa própria experiência pessoal. No fundamental, a observação atenta dos padrões do mundo real e a sua comparação com o produto da imaginação – que se quer livre, sem regras, normas ou convenções, encontra aqui contrapontos interessantes que abrem caminho à possibilidade do imaginável se tornar tátil. E assim, sob este cenário, se delimita a inspiração do tema desta pesquisa e se formula a questão basilar desta tese: **Como a ficção nos humaniza e qual a pertinência da animação nesse contexto?**

3. Motivações e objetivos de investigação

Um dos principais factores que nos impulsionou para a realização deste trabalho de investigação prende-se com o facto de nos encontrarmos a leccionar atualmente as cadeiras de Desenho e de Projeto de Artes Digitais e Multimédia na Escola Superior de Artes e Design (ESAD) Matosinhos. A atenção que temos vindo a prestar acerca do movimento epistemológico gerado pelo papel da imagem e desta nova cultura visual, cinética e instrumental, permitiu-nos verificar que a animação está a viver, no momento, um exponencial fulgor criativo de que não temos memória.

Graças às suas variadíssimas técnicas, abordagens, formatos e estilos, a animação tem-se vindo a tornar num meio e numa ferramenta muito apetecível para profissionais e autodidatas e numa forma de expressão extremamente eficaz, encontrando-se por todo o lado no nosso quotidiano: no cinema, na televisão, nos videojogos, nos interfaces dos smartphones, na internet, nos banners, nos anúncios, nas revistas e nos jornais digitais, nos logótipos, nos muppis electrónicos, nos festivais, nas lojas, nos eventos, nas escolas, na ciência, na arquitetura, na saúde...

De algum modo, podemos afirmar que a animação é um dos elementos fulcrais daquilo que poderemos designar por cultura gráfica ou visual em que habitamos, recebendo influências das mais diversas formas de expressão com que convive e, reciprocamente, influenciando-as. Toda essa cultura (áudio)visual parece funcionar como perfeito contexto para uma aceitação e valorização da animação que aparenta não ter precedentes. Basta pensarmos na multiplicação constante de festivais que lhe são dedicados, na criação de um Óscar específico para este tipo de filmes ou na conquista massiva de audiências que as longas-metragens de animação têm conseguido (Nogueira, 2010-II: 61).

Do ponto de vista técnico, as novas tecnologias colocam igualmente a animação no centro dos debates teóricos sobre o cinema contemporâneo. Nesta nova era digital, as técnicas estão-se a tornar novamente um lugar comum no processo fílmico e o cinema, outrora considerado como uma arte maior, começa a não ser mais distinguido da animação:

(...) the manual construction of images in digital cinema represents a return to nineteenth century pre-cinematic practices, when images were hand-painted and hand-animated. At the turn of the twentieth century, cinema was to delegate these manual techniques to animation and define itself as a recording medium. As cinema enters the digital age, these techniques are again becoming the commonplace in the filmmaking process. Consequently, cinema can no longer be clearly distinguished from animation. It is no longer an indexical media technology but, rather, a sub-genre of painting (Manovich, 2001: 250).

Devido a um maior acesso aos computadores e à simplificação dos softwares como o *After Effects*, *Motion*, *Flash*, *Final Cut*, *Unity* e outros, o movimento animado deixou de ser complicado ou mesmo uma novidade também no campo do Design, tendo-se tornado num requisito transversal a todos os media, inclusive aos *print media*. Para Steven Heller «*o papel do designer de comunicação deixou de ser apenas compor a tipografia na página, ou ecrã, mas evoluiu no sentido de introduzir elementos cinéticos (animados) nas comunicações. (...) agora e num futuro próximo a literacia de Motion torna-se imprescindível. (...) “Static is Out movement is In”*» (Heller, 2014 in <http://www.esad.pt/pt/cursos/pos-graduacao/motion-design>).

Contudo, em Portugal ainda há falta de profissionais qualificados e as escolas só recentemente começaram a incluir nos seus planos curriculares especializações na área da animação. Contudo, o crescimento exponencial de novas plataformas multimédia e o consequente crescimento de novos suportes para publicidade, fazem com que o mercado exija às escolas respostas e profissionais cada vez mais proficientes.

Gradualmente começam então a surgir novos cursos, novas pós-graduações e mestrados em animação, mas notoriamente estes perspectivam-na mais como uma técnica do que como uma forma de expressão autónoma de importante dimensão ontológica. Alguns dos exemplos das Pós-Graduações e Mestrados que investigamos em 2012 foram por exemplo: Pós-Graduação em Stop Motion pela Universidade de Évora; Pós-Graduação em Animação Digital pela escola Superior de Tecnologia e Gestão de Viana do Castelo; Pós-Graduação em Motion Design pela Escola Superior de Artes e Design de Matosinhos, na qual colaboramos como formador no módulo de animação infográfica; Mestrado em Animação Digital pela Escola Superior de Artes do Porto – Guimarães; Mestrado em Animação por Computador pela Escola das Artes da Universidade Católica do Porto; Mestrado em Ilustração e Animação pelo Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, entre outros.

Analisados que foram os planos curriculares destas ofertas formativas, tornou-se evidente alguma falta de densidade teórica e reflexiva que o assunto nos parece merecer, lembrando-nos das palavras de Carlos Abrantes em 1999, ainda muito atuais:

não será possível continuar a produzir imagens, a usar novas tecnologias para as criar, a utilizar os espaços da memória individual e colectiva para as armazenar, sem simultaneamente acrescer o capital de reflexão que a este movimento produtivo se associa. Movimentos de produção, de criação, por um lado, de reflexão, de estudo científico, por outro lado. Movimentos que se podem autonomizar mas que se interpenetram, se influenciam, se potenciam reciprocamente (Abrantes, 1999b: 6).

Além da aparente falta ou densidade reflexiva destes cursos, um outro motivo que nos impulsiona para a realização desta investigação prende-se igualmente com a constatação de uma escassa publicação científica produzida em Portugal. Neste sentido, o que aqui se propõe fazer é produzir e atualizar matéria de investigação que perspetive a nova condição da imagem cinemática (no concreto a animação) na sua relação com a vida e na sua capacidade de produção de sentido para o homem. Assim, objetivamente propomo-nos:

1. Analisar as possíveis relações entre a vida e a nova cultura visual, cinética e instrumental.
2. Criar uma hipótese explicativa que através de uma progressão crescente, desmonte a complexidade inerente à dependência do homem relativamente às produções ficcionais.
3. Compreender a imagem animada como imanência simbólica onde o conflito antinómico se conjuga através de potências conjuntivas e disjuntivas – vida/morte, matéria/ideia, objetividade/subjetividade, inerte/dinâmico, animado/inanimado.
4. Explicar as dinâmicas da animação que vão do “nada à autorreferência” e assim reconhecer a densidade epistémica do papel da imagem animada na vida do homem.
5. Perceber o poder da imagem animada como disseminadora de conhecimento, fonte de partilhas e de representações pessoais e sociais.
6. Elucidar estudantes e profissionais para a falta de investigação teórica em Portugal sobre a pertinência ontológica do universo da Animação.
7. Produzir e atualizar matéria de investigação de forma a poder contribuir para futuras produções no campo da Animação.

4. Pertinência do estudo

Como referido, a escassa publicação científica realizada em Portugal no âmbito da animação foi um dos factores mais determinante que nos levou à realização desta investigação e nos induziu à produção de matéria de estudo no âmbito da semiótica da animação.

Após algum tempo de pesquisa com a finalidade de apurar os documentos que, porventura, foram produzidos em Portugal sobre esta temática, verificamos que as poucas publicações existentes, quer sob a forma de artigo, quer sob a forma de tese de mestrado ou doutoramento ou ainda de livro ou manual, abordam tendencialmente a animação através da sua componente histórica, técnica e tecnológica, negligenciando aquela que para nós é uma das suas maiores potencialidades e, por essa razão, motivo do nosso estudo: o de ser instrumento privilegiado de conhecimento, de análise, de reflexão e investigação da vida e do ser humano, sendo este último, um ser pensante que coabita tanto o mundo visível, físico, das materializações fenomenológicas, como o mundo do desconhecido, do enigma, do mistério.

Das publicações analisadas, pudemos apurar que, em Portugal, sobre o tema “animação” ou “cinema de animação”, apenas 1 dissertação foi registada no repositório de dissertações e **teses digitais** da Biblioteca Nacional entre o período de 1950 a 2012 [in <http://dited.bn.pt>, acedido em 25.2.2012]. Contra as 26 dissertações que têm como palavra chave “cinema” ou as 119 registadas com a palavra “design”, a única dissertação que aborda a temática da animação, data de 2003 e trata-se de uma tese de mestrado, intitulada “*Cinema de animação – metonímia americana*” de Nuno António Grilo de Oliveira.

Tendo consciência de que este número não espelha de todo a realidade, tentamos aceder às principais bibliotecas digitais da universidades portuguesas mas, os resultados da pesquisa não foram de todo satisfatórios, pois grande parte das universidades só permite o acesso às suas bibliotecas a pessoas registadas. Contudo, através do portal de pesquisa integrada da Biblioteca de Conhecimento On-line^{a)}, foi-nos possível apurar 99 referências a partir da palavra chave “animação”, sendo que 87 das mesmas se referem à animação de âmbito sócio-cultural, local ou turístico e apenas 12 de âmbito da imagem animada [in <http://www.b-on.pt/>, acedido em 26.2.2012].

No Repositório Científico de Acesso Aberto a Portugal [<http://www.rcaap.pt/results.jsp>, acedido em 26.2.2012] constatamos que foram registados 64 trabalhos, nacionais e internacionais entre o período de 2009 e 2012, com a palavra chave “animação – cinema” contra 2.312 trabalhos referentes à palavra chave “cinema” e 16.800 referentes à palavra chave “design”.

A análise que fizemos a outros repositórios internacionais^{b)} veio igualmente sublinhar a discrepância destes números.

No repositório da Biblioteca On-Line de Ciências de Comunicação da Beira Interior, encontramos, entretanto, resultados bem mais interessantes. À pesquisa efectuada com a palavra chave “animação - cinema” surgiram registadas 155 publicações referentes à imagem animada, contra 2.010 referentes à palavra chave “cinema” e 2.410 à palavra chave “design” [in <http://www.bocc.ubi.pt>, acedido em 25.2.2012]. Será, contudo, conveniente referir que, neste repositório de trabalhos de língua portuguesa, uma boa parte das 155 publicações sobre animação são de origem brasileira e não portuguesa.

Mas quisemos levar esta investigação mais além. Para tentarmos perceber realmente o que estas publicações nos trazem, analisamos em primeiro lugar o teor das produções nacionais e internacionais que chegam anualmente ao Avanca | Cinema, Conferência Internacional de Cinema, Arte, Tecnologia, Comunicação, em segundo o teor dos artigos da Society for Animation Studies [<http://gertie.animationstudies.org/>] através do Online Journal for Animation History and Theory [<http://journal.animationstudies.org/>] e por fim, os conteúdos de vários livros e manuais que se encontram disponíveis on-line e nas livrarias da especialidade.

Relativamente ao Avanca | Cinema, Conferência Internacional de Cinema, Arte, Tecnologia, Comunicação, importa dizer que este evento nos serve de base de orientação para esta investigação, por se tratar de um evento único que reúne anualmente em Portugal mais de uma centena de investigadores e docentes universitários de instituições oriundas de mais de vinte países^{o)}, com o intuito de trocar experiências e informações sobre as mais recentes investigações feitas sobre as áreas do cinema, da arte, da tecnologia e da comunicação. Dada a sua natureza multicultural, transversal e ainda a sua relevância científica, entendemos analisar as publicações que compõem os livros de resumos para percebermos com detalhe os aspectos que são abordados nos artigos relacionados com o mundo da animação. Assim, das publicações realizadas entre 2010 e 2012 [<http://www.avanca.org/livro-resumos.html>, acedido em 26.8.2012], observamos os seguintes resultados:

Reflexões de índole técnica / tecnológica: 2010 – 9 publicações; 2011 – 6 publicações e 2012 – 3 publicações. Reflexões de índole comunicacional: 2010 – 4 publicações; 2011 – 2 publicações e 2012 – 4 publicações. Reflexões de índole conceptual / artística / estética: 2010 – 0 publicações; 2011 – 2 publicações e 2012 – 2 publicações.

Relativamente à conhecida organização internacional *Society for Animation Studies* (SAS), através do seu *Online Journal for Animation History and Theory* [<http://journal.animationstudies.org/>,

acedido em 26.2.2012], pudemos constatar que dos 54 artigos disponíveis, 3 utilizam a palavra chave “aesthetics” para fundamentar, nomeadamente, alguns dos filmes minimalistas de Norman McLaren, bem ainda a animação híbrida e o movimento da performance da animação 3D. Os restantes artigos analisam essencialmente questões técnicas e tecnológicas, normalmente associadas ao cinema digital.

Quanto aos livros e manuais registados on-line, sobre a temática da animação, foi-nos possível encontrar resultados na ordem das centenas. Porém, ao fazermos uma pesquisa mais detalhada procurando especificamente livros que aludem ao âmbito semiótico da animação e à sua abrangência ontológica, o número reduz-se à ordem das dezenas, sendo que, globalmente, estes fazem referência à importância do estudo desta temática, sem no entanto a desenvolver com grande profundidade. Contudo, 4 livros e 1 manual merecem o nosso destaque por, no seu conjunto, lançarem pistas ao estudo deste paradigma. São eles:

Understanding Animation (1998) de Paul Wells que dedica parte dos capítulos à defesa do filme de animação como uma significativa forma de arte e explica porque é que a animação foi remetida para as margens da história do cinema e da crítica.

Re-Imagining Animation: The Changing Face of the Moving Image, (2008) também por Paul Wells, Johnny Hardstaff e Darryl Clifton. Neste livro é feita uma análise sobre a cultura e a estética visual da animação dos nossos dias e examina alguns casos de animações experimentais desde a escrita do argumento até à pós-produção, explorando as intersecções entre filme, animação, design gráfico e arte.

Entre o Olhar e o Gesto: elementos para uma poética da imagem animada, (2006), de Marina Estela Graça. Este livro que se encontra à venda apenas no Brasil, tenta responder às questões: O que é a animação? O que é o cinema? Qual é a relação entre ambos? E ao mesmo tempo, tenta construir uma estrutura conceitual para a interpretação do filme animado.

Art in Motion: Animation Aesthetics (2008) de Maureen Furniss. O livro faz, de forma abrangente, um exame à estética da animação, sobretudo da Disney, nas suas diversas formas, técnicas e temáticas.

Manuais de Cinema II - Géneros Cinematográficos, (2010) de Luís Nogueira. Disponível on-line, este manual com o qual nos identificamos mais, trata de forma abrangente toda a problemática inerente à história, à técnica, à estética e à plástica da animação e analisa os processos metonímicos entre a vida, o homem e as produções animadas.

Como se pode observar, tanto em Portugal como um pouco por todo o mundo, o fenómeno da animação tem vindo a despertar um crescente interesse no público em geral bem como o da comunidade pensante que com algum entusiasmo debate questões técnicas e tecnológicas e a forma como a animação se tem vindo a desenvolver e a implementar. Porém, a pouca atenção que se tem dado à sua pertinência ontológica, merece aqui toda a nossa atenção. Se é certo que Walter Benjamin e Theodor Adorno refletiram sobre esta questão em meados dos anos sessenta do século passado, os anos seguintes pautaram-se por uma certa desatenção e este fenómeno. A década de oitenta destaca-se por produzir alguma reflexão sobre os domínios comunicacionais da animação, nomeadamente aqueles que servem a publicidade e a década de noventa e o início do milénio, refletem o potencial técnico e tecnológico que esta arte envolve e faz desenvolver. Só nos finais da primeira década do séc. XXI é que se volta a questionar o quanto a animação pode ser uma *self-figuration* e até que ponto, através do seu reflexo, esta contribui para os processos de produção de sentido.

Por entendermos que muito há por desbravar neste sentido, será este o caminho que pretendemos percorrer. Com ele esperamos poder vir a contribuir, mesmo que de forma modesta, com algumas sementes para o desenvolvimento da investigação no âmbito da animação.

Temos consciência que esta problemática só poderá ser convenientemente abordada se lançarmos pontes a várias áreas do saber. E é nesse sentido que, ao tentarmos trazer para a base da discussão a análise da animação, entendida e enquadrada no âmbito do processo do desenvolvimento civilizacional contemporâneo, esperamos poder vir a ajuizar com rigor, aquela que é a sua importância, a sua presença e o seu desempenho no mundo de hoje. Julgamos também poder fazer justiça à sua atual condição e atualizar o seu entendimento como elemento estruturante e onnipresente em muitos dos aspetos da nossa vida.

Com este estudo, esperamos ainda poder vir a acrescentar significado e lastro ontológico a outras matérias curriculares no âmbito dos estudos das Artes Digitais e Multimédia em Portugal e assim contribuir para a qualidade formativa, renovando os modelos conceptuais e estéticos de futuros produtores de conteúdos Áudio-Scripto-Visuais, sempre que estes tenham que responder aos desafios da ordem da expressão e da mediação simbólica.

5. Metodologia e estratégias

Este desafio de contornos ontológicos, vai-nos então levar a lançar pontes a várias áreas do saber. Por um lado, perspectiva-se uma análise epistemológica onde se irão conjugar introspeções vindas duma abordagem transdisciplinar do construtivismo radical^{d)} (uma teoria que reconhece a pluralidade de cunho biográfico e cultural das percepções e das perspectivas da realidade) (Tschimmel, 2010: 38) como forma de compreensão e tentativa de caracterização do homem contemporâneo. Por outro, uma análise mais centrada no campo da semiologia da animação, no que se refere à sua capacidade de fabricação de realidades e ficções e à sua idoneidade em expressar ideias e sentimentos, através dos quais, o pensamento humano poderá operar sentido para o mundo, produzindo a partir daí novas formas de saber.

Dada a natureza deste tipo de pesquisa, iremos num primeiro momento seguir os métodos de uma pesquisa qualitativa em que as formas e objetivos se irão centrar no carácter descritivo, no enfoque indutivo e na análise bibliográfica de dados (Pope & Mays, 1995). Num segundo momento, iremos proceder a um estudo de caso que definirá de forma mais precisa um território específico que por nós tem vindo a ser estudado durante os últimos anos. Sendo este assunto tratado em local certo e renovadas as estratégias e metodologias do estudo, podemos no entanto referir que à pesquisa qualitativa iremos acrescentar alguns dados quantitativos por nós recolhidos e tratados. Se é certo que o método qualitativo traz como especial contributo aos trabalhos de pesquisa uma mistura de procedimentos de cunho racional e intuitivo capazes de contribuir para uma melhor compreensão de fenómenos que transcendem o pensamento lógico, o método quantitativo traz rigor e objetividade na tradução desses dados (Pope & Mays, 1995: 42).

Ao triangular ideias obtidas por esses dois métodos pretendemos, assim, obter uma **validação convergente** que congregue o controlo da subjetividade (pelo método quantitativo) com a compreensão da perspectiva dos agentes envolvidos nesse fenómeno (pelo método qualitativo) (Duffy, 1987: 131) e que, no fundamental, saliente aspetos dinâmicos, holísticos e individuais da experiência humana no contexto daqueles que, atualmente a estão a vivenciar.

6. Estrutura Geral

O corpo do trabalho está dividido em cinco capítulos:

1. ENTRE A VIDA E A IMAGEM: Breves apontamentos epistemológicos

Centra-se na análise fenomenológica da vida, do homem e da sua circunstância. Ao tentar-se compreender o homem como ser complexo na sua dimensão existencial, temporal e comportamental, perspetiva-se a sua necessidade homeostática muitas vezes assente na dependência de produções simbólicas ou ficcionais.

2. ANIMAÇÃO: Objeto e Circunstâncias

Procuram-se definições da animação enquanto objeto e analisam-se os seus objetivos e agentes. Neste capítulo é feita a sua contextualização história tanto a nível mundial como no contexto português e alude-se ao panorama atual.

3. DO NADA À AUTORREFERÊNCIA: Processo de metonímia

Tenta-se desvelar os fenómenos que vão de um primeiro impulso, ao amorfismo, deste ao biomorfismo para por fim chegar ao antropomorfismo, por via de regimes e estratégias que passam pela plástica, pela técnica, pela cinética e pela mímica. Analisam-se as propriedades alquímicas da animação, o seu poder metonímico e ainda a sua capacidade de retirar da abstração possibilidades de entendimento que inquietam os espectadores.

4. COMO A ANIMAÇÃO NOS HUMANIZA: Juntando as peças

Procura-se dar resposta à questão basilar deste trabalho de investigação. Com recurso a introspeções vindas da psicologia, das neurociências, da sociologia, da filosofia e de testemunhos de especialistas em evolução humana, dá-se a perceber porque somos atraídos pela ficção; até que ponto os universos ficcionais podem alterar a forma como processamos a informação; e qual o verdadeiro poder de penetração da animação nas nossas vidas.

5. ESTUDO DE CASO

Analisam-se casos concretos ocorridos entre 2006 e 2013 e registam-se os pontos fortes dessa atividade. Ao triangular esses factos com os fenómenos descritos nos capítulos anteriores, procura-se validar a pertinência da animação como uma potente ferramenta de comunicação e de figuração de emoções que crescentemente ganha importância no panorama comunicacional contemporâneo. Mais se perspetiva a animação como forma de “abrir caminho” ao auto-entendimento, gerando todo o tipo de cenários que muitas vezes resultam num eficaz exercício de purificação emocional.

CAPÍTULO 1

CAPÍTULO 1

ENTRE A VIDA E A IMAGEM: Breves apontamentos epistemológicos

Através das mais variadas expressões da cultura humana, tem-se vindo a constatar que o homem necessita superar a sua condição. Inerente à sua natureza, essa necessidade dá-se por uma premência interior que em ininterrupto progresso qualitativo manifesta uma vontade de transcendência. Esta não ocorre por imposição do mundo objectivo exterior, mas sim, precisamente por essa necessidade interna que procura atualizar as suas infinitas potencialidades (Bachelard, 2001). Assim, impulsionado por uma força que ultrapassa a sua consciência, o homem tende a transpor os limites da própria existência. O impulso que o leva em direção a uma *razão superior* (Damásio, 1995, 2000, 2010), manifesta-se em virtude dum *princípio espiritual* (Bergson, 1999; Trías, 1999; Deleuze, 2010) que o gera e o anima e que, por isso, o faz revelar-se. A procura consciente da transcendência está profundamente ligada ao processo de autoconhecimento. Deste modo, conhecer-se significa identificar-se com o próprio processo que engendra a substância. Nela se gera e através dela, conhece-se a si mesmo.

1.1 A essência da vida

Impossível de se esgotar nas suas mais diversas definições, a vida é um processo ininterrupto de fenómenos interdependentes.

Nas suas aproximações mais tradicionais, o seu significado está para as ciências biológicas intrinsecamente ligado às proposições das substâncias orgânicas e para a filosofia relacionado com o que poderá estar para além do conhecimento e da visibilidade. Assim sendo, enquanto que para as primeiras a vida é “o fenómeno que anima a matéria” e se institui na capacidade de *crescimento, metabolismo, movimento, reprodução e resposta a estímulos*; para a segunda, a vida é um *processo contínuo de relacionamentos* que se instaura no *tecido dos afectos*, pela experiência da *vulnerabilidade* (Michel Henry *cit in* Martins & Teixeira 2007: 16-22).

Todavia, como explicam Savietto & Rabelo (2013), a biologia defende que os fenómenos da natureza não podem ser reduzidos exclusivamente às leis físico-químicas, uma vez que estas não explicam na totalidade a dimensão do fenómeno vital. As ciências biológicas reconhecem a existência de sistemas sensíveis, hierarquicamente organizados, com propriedades que não

podem ser analisadas isoladamente, mas sim, em totalidade e reciprocidade. Neste contexto, a vida é vista como uma espiral monotónica de acontecimentos. Esta acontece tanto por oposição à morte, como por contraste a objetos que apresentam características inanimadas.

Por sua vez, a filosofia reconhece que a vida se revela em si mesma. Esta dá-se, como dissemos, para além do conhecimento cuja compreensão exige uma nova tangibilidade que ultrapassa necessariamente o alcance dado pelo quotidiano perceptível. Vida, no mais amplo sentido da palavra, significa coexistir em profundo relacionamento com o meio material e com a essência espiritual, com as outras pessoas e os demais organismos animados ou inanimados, numa esfera circunstancial, em permanente transformação dinâmica. Para a filosofia, o mundo é visto como um processo que pode ser explicado por duas vias: pelo plano da transcendência e o da imanência⁵. Nesta medida, acima da racionalidade, a vida opera-se por uma *intencionalidade* e um *enredo afectivo* (Michel Henry *cit in* Martins & Teixeira 2007: 16-22), mas também por um *desejo* (Alquilé *cit in* Martin, 2010: 32) ou uma *preocupação* de viver (Agostinho *cit in* Martin, 2010: 26). Esta manifesta-se não por oposição ao que quer que seja, mas por relação simbiótica com o próprio processo que a gera e a faz revelar-se em cena.

Mas como se enquadra o Homem neste enredo?

1.2 A essência do Ser

«O vivente não se deixa dividir em duas partes; por um lado a matéria e por outro o espírito», explica Bergson no seu livro *Matéria e Memória* (1999) (Bergson *cit in* Martin, 2010: 78). O homem surge então como parte de uma unidade dual, composta por matéria e espírito, que mantém uma relação contextual com o mundo e com todas as coisas que o constituem (Abbagnano, 1990: 147). Nesta intimidade vital, o homem sente-se e anima-se, e volta-se sobre si e para o meio, numa dinâmica e complexa relação de dar e receber.

1.2.1 O Ser existencial

Numa aproximação mais profunda à essência existencial do ser, o filósofo espanhol Eugénio Trías parte da frase de *Wittgenstein* «o sujeito é um limite do mundo» para nos falar de um *logos* que promove a mediação entre o mundo fenomenológico (imanente) e o não-mundo, o mistério e a sombra (transcendente). Trías expõe a sua teoria em sete categorias: *matriz*,

existência, limes, lógos, razão fronteiriça, símbolo e ser do limite, onde esse ser – *ser do limite* – aparece como um *ser fronteiriço* (de fronteira), fazendo a articulação entre o *cerco do aparecer* ou mundo e o *cerco hermético*, o mundo do mistério, da sombra, do desconhecido, do irracional, do mais além, do inatingível, do nada (Trías, 1999: 11-26). No seu livro *La razón fronteriza* (1999), o filósofo explica que o ser realiza a sua *humana conditio* em resposta livre ao imperativo que o convida a viver de acordo com a sua condição de habitante da *fronteira*, em interface conjuntivo/disjuntivo, ente mundo e não-mundo ou mistério. Esse alçado limítrofe que apenas se ergue através do exercício de uma razão crítica, não dogmática, realiza-se no *limes* (limite), zona intersticial que separa o racional do irracional:

El *limes* participaba, por tanto, de lo racional y de lo irracional, o de lo civilizado y de lo silvestre. Era un espacio *tenso* y *conflictivo* de mediación y de enlace. En él se juntaba y se separaba a la vez el espacio romano y el bárbaro.
Actuaba *a la vez* como cópula y como disyunción. Era conjuntivo y disyuntivo (Trías, 1991: 16).

O *limes* é, então, o espaço onde habita o *ser do limite*, em permanente tensão, agitado por forças antagónicas de *conjunção* e de *disjunção*: entre a razão e a sem-razão, entre a vida e a morte, entre o finito e o infinito, entre o ser e o nada.

O *limes* é o próprio ser com consciência de si – que se reconhece a si mesmo como ser fronteiriço, habitando o limite entre o mundo da realidade visível e sensível (*cerco do aparecer*) e o mundo do desconhecido, do oculto, do mistério, do inatingível (*cerco hermético*). O ser do limite opera, portanto, entre os dois cercos (âmbitos) ou mundos. Este liga e desliga. Junta e separa. Constrói e destrói. Está animado por duas espécies de poder, antagónicas, que se atraem e ao mesmo tempo se repelem (Mendanha, 2007: 62).

Em oposição dialéctica, essas potências – *potências conjuntivas* e *disjuntivas* – constituem, segundo o filósofo, a essência do *ser do limite*:

Aquí esa indagación se conduce en dirección al interior mismo de la *esencia del ser del límite* (no a la «esencia» en general, o en abstracto). En esa esencia se descubren dos «potencias» que la constituyen, la potencia conjuntiva y disyuntiva. De ellas podría desprenderse lo que, en términos generales, se puede entender por Identidad y Diferencia (Trías, 1999: 116).

Mais acrescenta Trías que:

Esas potencias, disyuntiva y conjuntiva, que se hallan puestas en el límite, y que constituyen la esencia misma del ser del límite, son *ex-puestas* a través de três ámbitos o cercos (que se embisten y presionan entre sí): el ámbito de lo que *se da* (en donde se aloja el dato puro del comienzo, que es la *existencia*); el ámbito que el propio ser del límite traza (o cerco fronterizo) y el ámbito (= x) de aquello que trasciende el límite (Trías, 1999, VI, 4. 401).

Estes conteúdos imprevisíveis e inesgotáveis do ser, apenas podem ser traduzidos para o mundo sensível através do símbolo. É com ele que comunicamos e nos damos a conhecer ao outro. Assim, entre o físico e o metafísico, a conjunção e a disjunção, o símbolo joga simultaneamente com dados da matéria sensível e com os de natureza conotativa ou subjetiva. O símbolo, torna-se então lugar do possível encontro entre “todas as realidades” e é o recurso que a religião e a arte utilizam estrategicamente, como ligação entre os dois mundos.

Desta forma, a *razão fronteira*, própria do *ser do limite*, lança através do símbolo pontes ao indisponível, ao arcano, ao mistério. Ao abrir-se às suas “sombras”, por um lado afasta-se do perigo de ficar agarrada ao fenomenológico, por outro lado, esse diálogo será sempre indireto e analógico, sem cair nos excessos das respostas definitivas. Assim, no limite do mundo, imerso à sua condição de *ser fronteiro*, o *ser do limite* realiza-se ao manter-se em jogo tenso entre o próprio mundo e a respectiva sombra ou *cerco hermético*. Por conseguinte, em auto consciência, existe um ser - *ser do limite* - em duplicidade paradoxal, entre o mundano e o espiritual, que pode pensar-se a si e ao mundo e, assim realizar a sua humana condição.

1.2.2 O Ser temporal

Pelo olhar de Henri Bergson, filósofo voltado para o evolucionismo espiritual que o expressa pela ideia da *evolução criadora*, o ser está em comunhão com a *animalidade* e a *profusão vegetal* que a vida arranca à matéria. Por outras palavras, Bergson torna sensível o elã vital veiculado por esse feixe explosivo de todas as linhagens biológicas dos quais o ser se enriquece nas suas formas e metamorfoses. Nesta medida, em contraste com o evolucionismo de Darwin ou Spencer, na vida, tudo transborda da ordem da previsão, da experiência causal e do tempo cronológico.

Enfaticamente, o mesmo afirma ser crucial reconsiderar a influência da essência temporal no desenvolvimento dos organismos no decurso da história natural (Bergson *cit in* Martin, 2010: 76-77), uma vez que captar as mutações da vida, a surpresa do imprevisível e do inesperado não acontece unicamente num *tempo* marcado com datas históricas. Ao invés de ser história, a vida é um devir. Ela é coexistência de planos, não é sucessão de sistemas. No entender de

Bergson, o *tempo* dos físicos, dos geómetras e mesmo dos biólogos é *tempo abstracto*, não responde à realidade. A aceleração ou o abrandamento dum processo testemunham, na sua essência, uma espécie de *consciência impessoal*, em ação na vida mais elementar que a ciência não consegue apreender quando trabalha com conceitos. Aliás, para o filósofo: «*Os conceitos são ideias gerais, universalidades ocas incapazes de sentir o objecto que compartilham*» (ibid.: 77). Consequentemente, torna-se necessário recorrer a um outro método, muito diferente daqueles que são aplicados nas tecnociências. A esse método Bergson dá o nome de “Intuição”. Só a *intuição* pode apreender aquilo que faz a “coisa” ser o que ela é, em diferença relativamente a tudo aquilo que ela não é. Só a *intuição* pode penetrar no interior daquilo que faz a vida, na surpresa da duração, tão rica em imponderáveis. Além disso, a *intuição* pode reatar com o devir perpétuo de onde surgem pontas vitais de pensamento, (encruzilhadas e orientações que não eram previsíveis) que não se submetem às causas do existir (Martin, 2010: 77).

Precisamente porque existir - do latim *ex(s)istere* - significa “*sair de; estar fora das suas causas*”, a existência temporal faz-se em exílio e êxodo porque desconhecem-se as razões e as causas que geraram essa própria existência (Trías, 1999: 183-184). Essas causas pertencem, portanto, ao mundo do mistério, ao irracional, ao mais além que Trías chamou de cerco hermético. Estas apenas podem ser questionadas ou como defende Bergson, intuídas. Ao contrário dos conceitos, que só do exterior acedem aos acontecimentos vitais, a *intuição* instala-se no meio da dilatação que estica o ser para a matéria em que se realiza e para a memória em que se concentra. A *intuição* apoia-se na própria elasticidade da duração que se alonga em duas direções complementares (Martin, 2010: 78).

Este fenómeno repleto de incertezas e de contradições intrínsecas, revela que a natureza do tempo é unitária na diversidade. Assim, passado, presente e futuro constituem um todo formado por partes diferenciadas que se refletem umas nas outras. A existência, como presente temporal, remete-se sempre ao passado e ao futuro transcendentais. Tanto um como outro transcendem e ultrapassam o conhecimento. Não podendo ser experienciados, podem apenas ser interrogados, verbalizados, ritualizados, ou simbolizados (Mendanha, 2007: 65).

O tempo é, portanto, virtual. É um processo de atualização constante em que o presente é o nível mais contraído da duração. O presente é por isso, psicológico, é pura percepção. Por sua vez, o passado é extra psicológico, é pura ontologia porque é a forma como o ser se conserva em si mesmo. Já o futuro é pura projeção. Ora, a essência e substância do ser são, segundo Trías e Bergson, tempo, cuja ambivalência enuncia a sua própria natureza e condição. O ser é temporal. Ele projeta-se, mostra-se e revela-se no tempo.

1.2.3 O Ser comportamental

O comportamento humano resulta de duas grandes pulsões intimamente ligadas às perspectivas existenciais e temporais.

A saber:

- a) a *sobrevivência* do indivíduo (e da espécie) que se situa na dimensão do momento;
- b) a *transcendência do momento* que, contrariamente às demais espécies, se situa para além do conhecimento, levando o homem a indagar sobre o "porquê" e o "como" da sua existência.

Na resposta à pulsão da sobrevivência o homem define as suas relações com a natureza e com o outro. Neste encontro com o outro, que também anda em busca de sobrevivência e de transcendência, o homem desenvolve a comunicação. Na resposta à pulsão da transcendência, o homem mergulha no passado e no futuro, sobre os quais desenvolve mitos e artes, religiões e ciências.

Sobrevivência e transcendência mantêm assim uma relação simbiótica e distinguem o ser humano das demais espécies. Na verdade, são estas que também dão origem ao conhecimento e definem o comportamento do ser humano. O comportamento de cada indivíduo é aceite pelos seus semelhantes quando subordinado a parâmetros - que designamos por valores - e que, na sua essência, fazem a mediação entre homem e as suas produções, entre a sua sobrevivência e transcendência. Esses valores constituem uma *ética maior*, sem a qual a qualidade de ser humano se dilui (D'Ambrosio, 1999: 2-3). Porém a história revela-nos que novos meios de sobrevivência e de transcendência fazem com que os valores se alterem da mesma forma que os novos valores forçam o homem a encontrar novos meios de sobrevivência e de transcendência.

1.3 A Iconosfera

Refletir sobre o cenário circundante torna-se agora crucial, na medida em que com a famosa asserção «*eu sou eu e a minha circunstância e se não a salvo não me salvo a mim mesmo*» (1914)⁶, o filósofo espanhol José Ortega y Gasset define o *eu* como uma entidade intrinsecamente ligada à sua *circunstância* (mundo circundante).

Partindo deste pressuposto e da análise da envolvimento do homem com o meio circundante, sobressai uma miríade de mensagens icônicas e de imagens visuais, que nas suas qualidades de “*memes*” ou “*mesmos*” têm vindo a influenciar incisivamente o nosso modo de ser,

pensar e agir. Esta influência que surge sobretudo em consequência da industrialização e do desenvolvimento das técnicas de reprodução massiva dos meios audiovisuais, fez com que as imagens deixassem de pertencer ao domínio humano, à sua essência espacial e temporal e passassem a circular no quotidiano da comunicação das massas através da *reproduzibilidade técnica* (Walter Benjamin, 1936). Este fenómeno que se intensificou sobretudo a partir da segunda metade do Séc. XX, foi descrito por Guy Debord como "Sociedade do Espetáculo"; por Pierre Guiraud como "Cultura da imagem"; por Enrico Fulchignoni e Gilles Deleuze como "Civilização da Imagem"; por Jean Baudrillard e Sherry Turkle como "Era da simulação"; por W.J.T. Mitchell como "Cultura Visual"; por Marshall McLuhan como "Galaxia Marconi"; por Gianni Vattimo como "Sociedade Transparente"; por Pierre Lévy e Lev Manovich como "Cibercultura" e "Tecnocultura", etc..

O deslocamento da imagem, que então se tornou massificada e que, por isso, perdeu a sua autenticidade pela envolvimento e contágio cultural, realiza-se na *iconosfera*. Iconosfera, é o termo inicialmente proposto pelo fundador do Instituto da Filmologia de Paris, Gilbert Cohen-Séat (1959) e é definido por Román Gubern como:

ecosistema cultural formado por los mensajes icónicos y audiovisuales que envuelven al ser humano, basado en interacciones dinámicas entre los diferentes medios de comunicación y entre éstos y sus audiencias (Gubern, 1996: 183).

Segundo Gubern, a *iconosfera* é um conceito sócio-holístico composto por dois princípios: *um sistema que compreende muitas variáveis inter-relacionadas* e *um aroma biológico*⁷ onde as imagens competem entre si e no espaço social para atrair a atenção e o olhar do público (ibid.: 125).

O *aroma biológico* - argumento já esboçado por Leonardo Da Vinci em 1500 -, salienta que as imagens são um espelho umas das outras e um reflexo de um mundo que perseguem e comentam. Por essa razão, as imagens emergem como realidade sensível, oferecida ao olhar e ao conhecimento. Além disso, «[a] natureza, simultaneamente linguística e sempre potencial das imagens de síntese (...) explica a sua importância e a sua riqueza de aplicação» (Quéau cit in Gubern, 1996: 92, tradução livre). A força de penetração e de convencimento parece estabelecer-se através dos seus mecanismos de verosimilhança capazes de conectar relatos ao nível experiencial. Neste nível, a confluência entre experiência pessoal e espetáculo constrói o discurso final:

El observador, durante la acción de mirar, está comparando lo que ve con los modelos perceptivos adquiridos en su anterior experiencia cultural, prestando más atención a lo nuevo y desconocido que a lo obvio y familiar (Gubern, 1994: 24).

Não admira por isso, que na atualidade, a aparência dos conteúdos imagéticos adquiram novas formas de presença muito mais ligadas ao mundo do fantástico e da efabulação do que ao mundo real e fotográfico.

O que constitui a nossa circunstância é então a cultura icónica.

Sem se pretender entrar a fundo nas matrizes da semiótica, é porém possível definir ícone como um símbolo visual que tem uma relação de semelhança com o objecto representado. Nessa perspectiva são ícones:

(...) todos aquellos signos visuales que no sean los de la escritura, la notación musical, la numérica u otros lenguajes arbitrarios rigidamente codificados. Es decir, tanto los que define Peirce (signos que operan por similitud visual) como aquellos signos no figurativos que encontramos en la abstracción pictórica, el perfil de un objeto o la estructura de un gesto, ya que, tarde ou temprano, culturalmente acaban suponiendo la representación analógica de unas formas o de unas pautas formales preestablecidas (Brihuega, 1997: 396).

Do espaço público ao privado, da televisão às revistas, da arquitetura à escultura, do vestuário aos adereços, dos utensílios aos objetos, tudo está repleto de símbolos visuais que nos perseguem e, como tal, se tornam marcantes no desenvolvimento da cultura humana. A própria palavra escrita que como diz Brihuega não deve ser considerada ícone por falta de semelhança com o significado, tem vindo, nesta paisagem contemporânea, a ganhar uma certa propriedade icónica em virtude do seu desenvolvimento artístico e gráfico.

Nesta *circunstância*, os ícones são produzidos e manipulados pelo homem, num discurso iminentemente persuasivo, a partir de um “espanto” que suscita um despertar. Providos de um significado e de uma intenção, estes ícones que mais não são do que unidades de informação cultural e «*veículos transmissores de um imaginário que penetram com a maior das facilidades nas mentes mais desarmadas*» (Tarín, 2000: 1), representam analogicamente um determinado assunto, cujo interesse subscreve a sintaxe do meio circunstancial.

Os conteúdos da iconosfera têm vindo a ser assimilados num processo interativo de codificação/descodificação, promovido pelo seu carácter de “*semelhante*” em relação ao referente. Mas importa porém dizer que, com isto, não se quer dar a entender que o conceito de iconicidade esteja apenas reduzido às representações analógicas que remetem diretamente para o objecto em causa. Na verdade, ao longo da história, o conceito de ícone tem vindo a ser utilizado com uma abrangência e diversidade exponenciais que pretendemos de seguida analisar.

1.3.1 Três eras da iconosfera

Amplamente estudada por diversos autores, a iconosfera em Lotman, faz parte da **semiosfera** (conjunto dos signos do meio circundante); em Moles, integra-se na **mediasfera** (universo dos meios de comunicação massiva); e em Debray reúne-se na **logosfera**, **grafosfera** e **videosfera**, três mediasferas que comportam a evolução técnica do homem e esclarecem a trajetória da imagem, sobretudo a do mundo Ocidental. Segundo esta abordagem de Debray (1993), temos então:

A **logosfera** (universo das palavras), compreende o período desde a invenção da escrita até à da imprensa. É chamada a **era do ídolo**, do *signo indicial* e da transição do período mágico para o religioso. Nesta era, a imagem representa o tempo imóvel, o mundo desconhecido, o sobrenatural, o divino. Ela não vale pelo que é, pelo seu aspecto formal, mas sim pelo que representa. A imagem “é um ser”. Nela só existe um artista que é Deus.

A **grafosfera** (universo das imagens gráficas) estende-se desde a imprensa até à televisão a cores. É chamada de **era da arte**, do *signo icónico* e da transição do período religioso para o histórico. Trata-se do momento em que as imagens representam o real e as figuras começam a apresentar um certo movimento. A imagem ganha, por isso, *fisicalidade* que a visão contempla. Nesta era, a obra de arte é produto da liberdade humana.

A **videosfera**, (universo das imagens televisivas) inicia-se com o vídeo e estende-se até aos nossos dias, passando inevitavelmente pela imagem digital e pelo início do mundo virtual. É por isso, a **era do visual**, do *signo simbólico* e da transição do período histórico para o técnico. Aqui, o tempo é pura rotação. A imagem não é mais eterna, nem sublime, nem imortal, ela é performativa, animada; transforma-se em acontecimento e em inovação que provoca espanto e entretenimento. Esta imagem exige e provoca competição económica, na medida em que está obcecada pela reprodução e pela comercialização. Através das mais variadas técnicas, o artista não cria, mas produz. Produz uma “obra-mercadoria” que está subordinada à esfera económica que decide o seu valor e a sua distribuição.

Debray alega que as três eras da imagem, ou *idades do olhar*, não devem ser confundidas com a delimitação dos períodos históricos. Estas seguem antes uma temporalidade própria, combinando aceleração histórica e dilatação geográfica.

As três censuras midiológicas da humanidade – escrita, imprensa, audiovisual – determinam, no tempo das imagens, três continentes distintos: o ídolo, a arte, o visual. Cada um tem suas leis. A confusão entre eles é causa de tristezas inúteis. (Debray, 1993: 204).

A classificação da *idade do olhar* representa, por isso, um

alargamento dos espaços de circulação. O ídolo é autóctone, opressivamente vernacular, enraizado em um solo étnico. A arte é ocidental, camponesa, embora circuladora e feita para as viagens (Durer, na Itália; Leonardo, na França, etc.). O visual é mundial (mundovisão), concebido desde a fabricação para uma difusão planetária» (ibid.: 207-208).

Na medida em que nenhuma *idade* exclui a outra, mas justapõe-se à seguinte, sinópticamente temos:

Mediasferas	Logosfera Após a escrita	Grafosfera Após a imprensa	Videosfera Após a TV a cores
Regime	Ídolo	Arte	Visual
Contexto histórico	Da Magia para o Religioso (tempo cíclico)	Do Religioso para o Histórico (tempo linear)	Do Histórico para o Técnico (tempo individualizado)
Referente (fonte de autoridade)	O Sobrenatural (Deus)	O Real (A natureza)	O Performativo (A máquina)
Órgão simbólico	Religião (teologia)	Sistemas (ideologia)	Modelos (iconologia)
Classes disseminadoras do "sagrado social"	Clero (profetas e padres) O dogma	Inteligência laica (professores e doutores) O conhecimento	Media (produtores e difusores) A informação
Motor de dominação	A fé (fanatismo)	A lei (dogmatismo)	A opinião (relativismo)
Paradigma de atração	Mythos (mistérios, dogmas, epopeias)	Logos (utopias, sistemas, programas)	Imago (afectos e fantasmas)
A imagem tem como princípio de eficácia (ou relação ao ser)	Presença (transcendente) A Imagem é vidente	Representação (ilusória) A imagem é vista	Simulação (computadorizada) A imagem é visualizada
Modalidade de existência	Viva A Imagem é um ser	Física A Imagem é uma coisa	Virtual A Imagem é uma percepção
Espectro/aura	A alma (anima)	A consciência (animus)	O corpo (sensorium)
Regime de autoridade simbólica	O invisível ou o inverificável (a origem)	O legível ou o que é verdadeiramente lógico (o fundamento)	O visível ou verosímil (o acontecimento)
Objectivo e expectativa de...	Proteção (e salvação) A Imagem captura	Deleitação (e prestígio) A Imagem cativa	Informação (e jogo) A Imagem é captada
Deontologia	Exterior (direção teológico - política)	Interna (administração autónoma)	Ambiente (gestão tecno-económica)
Ideal e Norma de Trabalho	Eu celebro (uma força) segundo a Escritura (cânon)	Eu crio (uma obra) segundo o Antigo (modelo)	Eu produzo (um acontecimento) segundo a Minha concepção (moda)

Horizonte Temporal (e Suporte)	A eternidade (repetição) duro (pedra e madeira)	A imortalidade (tradição) flexível (tela)	A atualidade (inovação) imaterial (monitor, ecrã)
Modo de Atribuição	Colectiva = Anonimato (do feiticeiro ao artesão)	Pessoal = Assinatura (do artista ao génio)	Espetacular = Grife, Logótipo, Marca (do empresário à empresa)
Objecto de Culto	O Divino / o santo (Eu sou a salvaguarda)	O Belo / o herói (Eu dou prazer)	O Novo / a “estrela” (Eu surpreendo)
Instância de Governo	1) Curial = o Imperador 2) Eclesiástica = Mosteiros e Catedrais 3) Senhorial = o Palácio	1) Monárquica = Academia 1500-1750 2) Burguesa = Salão + Crítica 1968	Media / Museu / Mercado (artes plásticas) Publicidade (audiovisual)
Ideal político	O uno (cidade, império, reino, absolutismo)	Todos (nação, povo, estado, nacionalismo e totalitarismo)	Cada um por si (população, sociedade, mundo, individualismo)
Relações Mútuas	A intolerância (religiosa)	A rivalidade (pessoal)	A concorrência (económica)
Continente de Origem e Cidade-Ponte	Ásia (entre Antiguidade e Cristandade)	Europa – Florença (entre Cristandade e Modernidade)	América – Nova York (entre Moderno e Pós-Moderno)
Modo de Acumulação	Público: o Tesouro	Particular: a Coleção	Privado/Público: a Reprodução
Tendência Patológica	Paranoia	Obsessão	Esquizofrenia
Ponto de Mira do Olhar	Através da imagem (a vidência transita)	Mais do que a imagem (a visão contempla)	Somente a imagem (a visualização controla)
Figura do tempo	Círculo (eterno, repetição, culto ao passado)	Linha (História, progresso, culto ao futuro)	Ponto (atualidade, evento, culto ao presente)

Quadro 1: resumo realizado com base em Régis Debray, (1993). **As três idades do olhar** in *Vida e morte da imagem*. Petrópolis, Rio Janeiro: Vozes.

Do exposto ressalta que mesmo que sejamos a primeira civilização a colocar em igualdade o *sobrenatural*, o *real* e o *performativo*, a *fé* a *lei* e a *opinião*, a nossa relação com a realidade é sempre construída, é artificial, tal como o artefacto. Mais do que nunca, a visualidade é mais do que apenas “visual” e «*o representável apresenta-se irrecusável*» (Debray, 1993: 358). As novas tendências do olhar testemunham, por isso, relações de fascinação pela performatividade na qual o *verosímil* se aclama detentor da verdade e da realidade. Cada indivíduo admite como real o que vê, pois os seus olhos absorvem uma verdade efémera que não tem tempo de ser questionada. Nesta trama, tornamo-nos espectadores de um espetáculo que nós próprios produzimos. Um espetáculo que só é *visível*, *real* e *verdadeiro*, se tiver valor cultural ou, como veremos mais à frente, um valor emocional e de mercado.

1.3.2 Iconografia e Iconologia

A origem da análise iconográfica terá tido início num ensaio de Erwin Panofsky, datado de 1930, onde este criticava Wolflin, defendendo a ideia de que mesmo numa análise superficial de uma obra de arte, existe sempre uma relação entre conteúdos e aspectos formais. Assim, servindo-se da obra de Mathias Grunewald, a *“Ressurreição de Cristo”*, Panofsky apresenta nos seu livro *Significado nas Artes Visuais* (1989), as bases metodológicas da *iconografia* e da *iconologia*, fundamentais para a compreensão da iconosfera. Vinculada ao princípio da *mimesis*, a distinção entre os dois termos, estabelece-se no método analítico do *estudo do tema ou assunto* para a iconografia e no método sintético do *estudo do significado* para a iconologia.

Por outras palavras:

Iconografia, do grego *eikon* que significa “imagem” e *graphia* que significa “escrita”, iconografia significa “escrita da imagem”. A iconografia refere-se então à *ciência das imagens que estuda a sua origem, formação e desenvolvimento dos temas figurados e os atributos que as acompanham e identificam* (Gubern, 1996: 183).

Iconologia, do grego *eikôn* que significa “discurso, imagem, palavra, retrato, etc.”, e com o sufixo *logia*, *logos*, que significa “pensamento”, iconologia significa “interpretar a imagem”⁸. Panofsky, utiliza o termo para denominar o estudo cultural de uma obra de arte, como *símbolo de uma sociedade*. Este conceito que acrescenta às pesquisas de bases positivistas, formalistas ou sociológicas um significado filosófico, histórico e social, refere-se, portanto, à *interpretação dos símbolos, atributos, alegorias e emblemas utilizados, de modo consciente ou inconsciente pelos artistas figurativos* (Gubern, 1996: 183).

Segundo Panofsky, o método iconológico é constituído por três etapas que associam a descrição *pré-iconográfica* ao campo do *visível* e a análise iconográfica ao campo do *legível*. Por um lado o *visível* dá-se sob a evidência mensurável do olhar e por outro o *legível* representa aquilo que está codificado no visível, o que é reconhecível mediante a familiaridade com o código e a sua sintaxe. Neste cenário, intervêm tanto a experiência como a sensibilidade ou intuição do indivíduo e ainda a *«familiaridade quotidiana com os objectos e eventos»* (Panofsky, 1995: 31).

Resumidamente, as três etapas do método iconológico são:

Primário ou natural - descrição pré-iconográfica. Subdividido em *relações factuais* e *qualidades expressivas*, refere-se ao mundo dos motivos artísticos e ao nível mais básico de entendimento ligado a experiência prática de cada indivíduo. Este primeiro nível é o mais automático para o entendimento e identificação das formas e representações de objetos. Não requer qualquer conhecimento ou enquadramento cultural. Por isso, provém de uma experiência prática, de senso comum, acessível a qualquer pessoa.

Secundário ou convencional - análise iconográfica. Relativo ao reconhecimento concreto de conceitos e temas específicos presentes na obra apresentada. Esta análise – *análise iconográfica* - exige conhecimento e requer capacidade de interpretação e identificação de motivos, imagens, histórias e alegorias portadoras de um significado secundário ou convencional. Todo o conhecimento necessário para a realização desta etapa provém de fontes literárias e da familiarização com conceitos e temas particulares.

Intrínseco ou conteúdo - análise Iconológica. Relativo à interpretação simbólica, através da compreensão do significado intrínseco do conteúdo. Ao contrário da *iconografia*, a *iconologia* não se limita à descrição da obra, mas, procura antes o significado mais profundo. Para tal socorre-se de uma *intuição sintética*, para apreender as nuances do espírito humano.

Como se pode constatar, Panofsky estabelece como principal objectivo a interpretação dos elementos constituintes da obra. Os dois primeiros níveis, ***descrição pré-iconográfica e análise iconográfica***, são do domínio fenomenológico, do real, do sensível, do experienciável e exigem um certo conhecimento de fontes literárias para a descodificação dos temas e dos conceitos. Por sua vez, o terceiro nível – ***significado intrínseco ou conteúdo*** – é mais profundo, pertence ao domínio da essência, do que é *legível* pela intuição e funciona

(...) como um princípio unificador que sustenta e explica tanto a sua manifestação visível como o seu significado inteligível e que determina inclusivamente a forma em que este acontecimento visível se concretiza. Este significado intrínseco ou conteúdo está, como é óbvio, tanto mais acima da esfera das volições conscientes quanto o significado expressivo está abaixo dessa esfera (Panofsky, 1995: 20-21).

Sendo ou não portadora de um estatuto de “obra de arte”, a imagem visual tem hoje uma *função legível* para além da sua *função visível* (Panofsky, 1995:31; Deleuze, 1983: 22) o que faz dela objeto culturalmente codificado.

Com a acelerada globalização, a cultura visual tornou-se iminentemente popular. Sem se querer imprimir aqui uma noção depreciativa à questão, importa esclarecer que estas “imagens culturais” que entretanto se banalizaram e se tornaram “populares” estão “fora” da classe de objetos culturalmente considerados como “obras de arte”. Ou seja, para se entender a cultura visual, impôs-se uma classificação não dos objetos no sentido da sua utilidade, valor decorativo ou técnico, mas sim da sua importância ética e estética à luz do contexto cultural. Os teóricos americanos MacDonald, Greenberg e Bell distinguiram na década de sessenta do século passado, três camadas ou níveis dessa cultura: *High-Cult*, *Mid-Cult* e *Low-Cult* (alta, média e baixa cultura). A Alta cultura refere-se ao que é elegante, original, autêntico, de bom gosto. Já a Baixa-cultura refere-se ao que é trivial e valoriza o mediático e o vulgar. A *Mid-Cult*, é intermédia e, no contexto contemporâneo, é aquela que mais se tem difundido graças à facilidade e quantidade de informação que chega às massas e aos dispositivos técnicos cada vez mais acessíveis.

A omnipresença dos ícones inerentes à reproduzibilidade e à ubiquidade da imagem, deve-se sobretudo ao surgimento da fotografia. Mais do que o desenho ou a pintura, a imagem fotográfica – quer a estática quer a em movimento – invadiu a partir do início do século XX todos os campos da cultura: a arte, a diversão, os negócios, o cinema, os jornais, as relações pessoais, etc.. Os progressos técnicos não fizeram mais do que acelerar o processo. Depois do cinema e da televisão, chegou a imagem electrónica, a internet, os videojogos, as imagens virtuais e toda uma série de dispositivos móveis que nos permitem receber, gravar, projetar e enviar imagens mais ou menos personalizadas.

Profeticamente, o estudo de Walter Benjamin, “*A obra de arte na época da reproduzibilidade técnica*” (1936), advertia já para a grande transformação que os dispositivos técnicos iriam proporcionar. É certo que antes destes dispositivos já era possível a reprodução de imagens a partir de um original, porém foi com a fotografia que o mundo da representação catapultou para um novo nível de representação sem precedentes. Com ela desaparece por completo a ideia de “original” e a consciência física do suporte perde interesse a favor da própria imagem. Na medida em que esta se reproduz infinitamente, a imagem desliga-se das suas coordenadas espaço-temporal, para alcançar uma certa ubiquidade. Mas este fenómeno torna-se mais intenso e complexo quando a fotografia ganha movimento, quando surge a animação e o cinema, mais tarde a televisão e o vídeo e ainda todo um universo de realidades virtuais.

Por outro lado, uma vez que a fotografia é um veículo privilegiado para dar a conhecer visualmente qualquer conduta ou realização humana, resulta que a ubiquidade própria do seu carácter reproduzível comunica amplamente esta dependência entre homem-objecto.

As coisas que conhecemos parecem estar em toda a parte e a sua localização física é cada vez mais “deslocada” e por isso, irrelevante.

O modo contemporâneo de olhar e portanto de conhecer e pensar, tornou-se em grande medida fotográfico, com consequências positivas e naturalmente negativas para as relações humanas e realização pessoal. Sem capacidade para exercer uma análise crítica, a ânsia de estar em toda a parte pode levar o indivíduo a não estar em lugar algum, nem em si mesmo. Com isto queremos dizer que a iconosfera não atua apenas sobre o órgão da visão. Mais do que isso, ela atua sobre todos os órgãos sensíveis através de um hipnótico sistema de interações entre sujeito e imagens. O visionamento de uma imagem ou objecto faz com que o fluxo experiencial se confunda com as restantes vivências do indivíduo, podendo ou não resultar daí uma confusão entre realidade, desejo e ficção. A atenção que dedicamos a essas imagens, depende de questões como a escassez ou a abundância das imagens, a sua localização, o tamanho, a originalidade, a agressividade ou impacto do estímulo utilizado. A distância entre o espectador e a imagem também é relevante. Esta distância pode ser física ou psicológica. A distância psicológica refere-se ao esforço ou atenção de que o espectador precisa despendar para a contemplar. Por exemplo, visualizar uma revista requer um esforço psicológico significativo, uma vez que o olho está distraído, a vaguear por todo o lado. Já numa ida ao cinema, a distância ou esforço psicológico torna-se reduzido, uma vez que o espectador tem, neste contexto, um olhar ativo e concentrado.

A análise iconográfica revela-se assim um jogo complexo de relações entre corpos, figuras e aparatos; representações, criações e tecnologias; instituições, discursos e simbologias. A imagem ganha vida em termos materiais, sensoriais e em significação. E é neste denso e exigente universo (no qual se gera e pelo qual é moldado) que o homem terá de definir o seu projeto de vida para se poder realizar.

1.4 Os princípios do Conhecimento

Até ao momento, a análise do homem na sua essência existencial, temporal e comportamental bem como o estudo da iconosfera permitiu-nos fazer um enquadramento genérico sobre esse ser ontológico que age e depende da sua circunstância. Mas para podermos evoluir na hipótese explicativa à questão por nós colocada no início deste trabalho, pretendemos de seguida fazer uma breve reflexão sobre as bases do conhecimento humano e a inerente dependência de um imaginário rico em produções ficcionais.

As principais teorias sobre a origem do conhecimento, presentes no debate académico, assentam em três correntes ou hipóteses distintas: (a) a hipótese empirista; (b) a hipótese racionalista e (c) a hipótese construtivista. Por sua vez, estas firmam as suas convicções em três definições aparentemente simples e semelhantes, embora possam, quando analisadas em profundidade, representar concepções muito distintas em relação à origem do conhecimento:

- a) o conhecimento origina-se da *apreensão* mental de um objeto;
- b) o conhecimento origina-se da *representação* mental de um objeto;
- c) o conhecimento origina-se da *construção* mental de um objeto (Gaya, 2008: 25).

1.4.1 Hipótese empirista

Muito sucintamente, esta defende que o conhecimento é formado exclusivamente a partir da experiência (do empírico). Neste âmbito crê-se num conhecimento como reflexo do real sobre a mente, ou seja, que o conhecimento se origina no mundo real, no objeto. Ele existe independentemente da nossa percepção. Por isso, o conhecimento é objetivo. Conhecer é como fotografar o objeto. É apreender o objeto real independentemente do sujeito (Gaya, 2008: 25).

Segundo a hipótese empirista, não há qualquer património antes da razão. A nossa consciência cognoscente não retira conteúdos da razão. Ela retira-os antes exclusivamente da experiência, do empírico. Assim, tendo em conta que não há qualquer razão antes do conhecimento, conclui-se que o espírito humano na sua génese pode ser representado por «*um papel em branco que a experiência cobre pouco a pouco com os traços da sua escrita*» (Hessen, 1987: 70). Este pressuposto fundamenta as teorias da psicologia e da pedagogia comportamental ou behaviorista.

1.4.2 Hipótese racionalista

A hipótese racionalista defende que o conhecimento é formado pela razão, ou seja, quando a mente percebe que uma coisa é o que realmente é e não é outra coisa qualquer, então, encontramos-nos perante o “verdadeiro conhecimento”.

No racionalismo (de *ratio* = razão), há porém um limite para o qual o conhecimento seja válido ou verdadeiro. O limite é o próprio sujeito (subjetivismo) que conhece e julga. O sujeito é a medida das coisas. Na relação sujeito-objeto, predomina o sujeito. O mundo objetivo não existe. Somos nós que idealizamos os conteúdos do conhecimento (idealismo) (Gaya, 2008: 25). Esta hipótese encontra em Platão a ideia de que os sentidos não nos podem conduzir a um saber verdadeiro. Os sentidos, as percepções, a experiência empírica só podem delinear sensações ou opiniões mas nunca o conhecimento verdadeiro. Acreditando que todo conhecimento é uma reminiscência, Platão (348-347 a.C) formula na sua teoria da “*Anamnésis*” a ideia de que as almas transmigram, são pré-existentes e que, por isso, o homem encontra na sua memória todo o conhecimento. O conhecimento origina-se na mente do sujeito na qual se dá a *representação* mental do objeto. Como explica Hessen, a teoria da *Anamnésis* coloca pela primeira vez na história do homem a hipótese dum conhecimento *a priori*:

A alma contemplou as Ideias numa existência pré-terrena e recorda-se dela na ocasião da percepção sensível. Esta não tem, pois, a significação de um fundamento do conhecimento espiritual, mas somente a significação de um estímulo. A medula deste racionalismo é a teoria da contemplação das ideias, a qual podemos denominar de racionalismo transcendente (Hessen, 1987: 60).

Nesta corrente de pensamento, encontramos em Santo Agostinho (354-430) um racionalismo teológico, onde o saber procede da razão humana ou da iluminação divina. Na modernidade surge outra forma de racionalismo: a concepção das ideias inatas. Na “*Crítica da Razão Pura*”, Kant (1724-1804) afirma que nos é inato um certo número de conceitos. Tais conceitos não procedem da experiência, mas representam um património originário da razão. O mesmo afirmam Descartes (1596-1650) e Leibniz (1646-1716): os conceitos são potencialidades independentes da experiência (Gaya, 2006: 260). Outra expressão do racionalismo evidencia-se no século XIX: o racionalismo lógico. Este distingue-se dos anteriores, na medida em que se limita rigorosamente aos princípios da lógica formal. Esta forma de racionalismo vai constituir a pedra angular no neopositivismo da escola de Viena no qual se destacam: Ludwig Wittgenstein (1889-1951) e Rudolf Carnap (1891-1970). A esfera da linguagem cumpre, de algum modo, o papel que a experiência tinha no empirismo clássico, ou seja, a de constituir o critério de investigação filosófica (Abbagnano, 1984: 42).

1.4.3 Hipótese construtivista radical

Na hipótese construtivista radical, que vamos analisar com maior pormenor, o conhecimento acontece por via duma relação dialética entre sujeito e objeto. Neste âmbito procura-se superar o dualismo ontológico entre o ideal e o real e entre a experiência e a razão. O objeto existente no mundo real e a nossa experiência fundem-se na percepção sensorial e formam, a partir daí, imagens que, de forma invocada ou subjetiva serão reconstruídas e interpretadas pela nossa mente. Na visão construtivista radical, o conhecimento é uma interação entre corpo, cérebro e mente. Nesta concepção, a noção de conhecimento exige, portanto, uma abordagem biológica (Gaya, 2006: 261). Mas porque é proveniente de um sujeito que é corpo-cérebro-mente, o conhecimento torna-se também psicológico, já que nele participam sentimentos e emoções (Damásio, 1995; 2000; 2010). Além disso, torna-se igualmente antropológico, uma vez que o sujeito nasce numa família, no seio de uma cultura e carrega tradições que formam a sua visão sobre o mundo (Morin, 1986). Mas além de biológico, psicológico, antropológico, o conhecimento é ainda sociológico. O sujeito vive em coletividades, logo é um sujeito político e ético. O conhecimento é, pois, biopsico-antropossocial (Morin, 1991: 19):

Todo o acontecimento cognitivo necessita da conjunção de processos energéticos, elétricos, químicos, fisiológicos, cerebrais, existenciais, psicológicos, culturais, lógicos, ideais, individuais, coletivos, pessoais, transpessoais e impessoais, que se engrenam uns nos outros. O conhecimento é, portanto, um fenómeno multidimensional, no sentido em que é, de maneira inseparável, ao mesmo tempo físico, biológico, mental, psicológico, cultural, social (Morin, 1986: 15).

Diz-nos Christian Metz (1980) que não podemos retirar conhecimentos a não ser daquilo que somos como pessoa, como cultura e como sociedade. Por essa razão, o conhecimento dá-se a partir do *retorno*. «*É o retorno que define a tomada de posição em que se inaugura o conhecimento*» (Metz, 1980: 10-11).

Nesta circunstância, o homem está predisposto a ser afectado por um *estímulo* ou por um *relato*. Subjugado à sua condição e natureza, este sofre - e sofre porque muito do que se passa à sua volta está fora do alcance do seu conhecimento. Por uma questão de sobrevivência, desenvolve mecanismos de interpretação. E quer através da *percepção cognitiva* quer da *sinestesia psíquica* (Morin, 1972: 114) imbrica o relato presenciado com o contexto vivencial (experiência pessoal). Desta fora, e afim de assimilar, o homem (re)interpreta os acontecimentos fazendo pontes entre a conjunção e a disjunção das suas memórias e conhecimentos armazenados. Com isto, arrasta processos de contágio, transferência de imaginário e penetração ideológica que resultam dum complexo processo de percepção que de seguida vamos analisar.

1.5 Percepção e Conhecimento

Sabe-se que a percepção de um elemento visual se faz sem esforço, porém, todo o processo que daí é despoletado submete o observador a uma série de fenómenos que o levam a pôr em marcha uma miríade de expectativas inevitavelmente contaminadas por vivências e convenções adquiridas anteriormente:

La percepción se configura como una actividad basada en la reconstrucción y la hipótesis: el observador no se limita a registrar informaciones presentes en el flujo de la realidad, aislando las no variables y explotando el propio movimiento, sino que “procesa” los datos que recibe sobre la base de esquemas mentales que le permiten interpretar lo que tiene ante sí y formular expectativas sobre lo que vendrá después. (Casetti, 1994: 124).

Segundo George Berkeley, o mundo não é uma substância material que se estende verdadeiramente fora do nosso espírito. Na verdade, ele constitui-se em nós, na forma de uma *percepção interior*, dum cenário bem regulado, em que todas as representações se encadeiam ordenadamente. O espaço, o tempo, o movimento pensados como absolutos ou substância, à maneira de Newton, são, segundo o filósofo, meras ilusões. A partir deste argumento, Berkeley defende na sua tese central do “*Tratado sobre os Princípios do Conhecimento*” (1710) que toda a existência resulta da visão que a engendra, ou seja: «*existir é ser percebido*».

Classificada de imaterialista, esta Tese enfatiza o facto de que toda a percepção, em vez de ser um decalque dos objetos, funciona segundo leis próprias, tal com o filósofo veio a demonstrar no seu “*Tratado da Visão*” (1709, 1732 e 1733, última versão). Neste tratado que mais tarde viria a influenciar o famoso “*Tratado das Cores*” de Goethe, podemos ler, por exemplo, que a visão das cores «*ocasiona interferências, contrastes, halos e manchas persistentes que demonstram que ela resulta mais do sistema perceptivo que as cria do que das coisas exteriores*» (Berkeley cit in Martin, 2010: 82).

A teoria da visão não deixa contudo de resistir à objectivação efectuada pelas leis da óptica. Porém, enquanto esta última constrói a imagem de fora para dentro, fazendo-a entrar, do exterior, na retina que a recebe passivamente, Berkeley mostra que, ao invés, as figuras são produzidas no interior e projetadas para o exterior, um pouco como se a retina fosse um ecrã televisivo e cujas figuras seriam imagens de síntese. Berkeley recusa-se a considerar a retina como um microcosmos de imagens produzidas à semelhança do mundo real assim representado. Segundo o filósofo, acontece precisamente o contrario: *o mundo é, por ter sido percebido, moldado pelo olho*. Prova-o o facto de aquilo que vemos ser uma espécie de pintura visual sem objeto, uma imagem virtual feita de luz e de cores muito diferentes daquilo que mostram os outros universos sensoriais (Berkeley cit in Martin, 2010: 81-83). Das

palavras de Berkeley sobressai que a vida perceptiva vive de “imagens interiores” ou, como veio a afirmar mais tarde, Arnheim, de *imagens perceptivas*.

Contrariando o que alguns psicólogos vinham afirmando, Rudolf Arnheim defende em “*El Pensamiento Visual*” (1998) que é impossível pensar sem se recorrer a imagens, uma vez que o pensamento é algo eminentemente visual. Acabando com a separação entre pensamento e visão, o psicólogo alemão explica que percepção visual é *pensamento visual*, salientando que o conjunto de operações cognoscitivas da percepção contemplam, entre outras, «a capacidade de exploração ativa, a seleção, a captação do essencial, a simplificação, a abstração, a análise e a síntese, a correlação, a comparação, a solução de problemas, bem como a combinação, a separação e o colocar em contexto» (Arnheim, 1998: 27).

Da ligação entre a atividade dos órgãos dos sentidos e a cognição resulta que, um estímulo nunca tem uma recepção passiva:

Quando se olha, por exemplo, para a natureza, os olhos vão vagueando e recebendo estímulos cuja intensidade vai hierarquizando a mirada (...) a própria anatomia dos olhos, ao moverem-se dentro das órbitas e com a ajuda da rotação da cabeça e do corpo, possibilita a exploração selectiva e activa da visão cuja preferência básica recai sobre as formas ou situações móveis, como a luz, ou a cor (Mendanha, 2007: 56).

Neste sentido, é preciso compreender que o olhar não está isolado. Ele está enraizado na corporeidade enquanto sensibilidade e motricidade. A resposta do corpo não se localiza apenas na parte correspondente a um canal específico como a visão ou a audição. O que acontece é que no momento do estímulo o órgão sensível regista a percepção e reage, sendo nisto acompanhado por outros órgãos, noutras partes do corpo.

Além da função de recolher informação sobre objetos, qualidades e acontecimentos específicos, a percepção visual, através da capacidade de captação de generalidades, *conduz à formação de conceitos*, residindo neste facto, a importância de se saber *exercitar e praticar* a visão durante a vida, analisando com critério e crítica o universo físico circunstancial. (Arnheim, 1998: 307-309).

O neurocirurgião António Damásio, além de corroborar a ideia de que «o conhecimento factual que é necessário para o raciocínio e para a tomada de decisões chega à mente sob a forma de imagens» (Damásio, 1995: 112), explica que, às *imagens perceptivas*, formadas no ato do contacto direto com a realidade através dos sentidos (visão, audição, tacto, gosto e cheiro), juntam-se as *imagens evocadas* – de formas, espaços, cores, movimentos, sons, palavras, odores, (etc.) – armazenadas na *memória* dos circuitos neuronais. Através delas é-nos possível evocar o passado de acordo com as nossas vivências pessoais.

A percepção nunca é pura e nunca se desenvolve apenas e só ao nível do canal sensorial específico: «*para formar a percepção de um objecto, visual ou outra, o organismo utiliza sinais sensoriais especializados e sinais provenientes dos ajustamentos do corpo, necessários para que a percepção ocorra*» (Damásio, 2000: 177). Então, a perspectiva individual vai-se construindo, inexoravelmente, sobre este processamento global de sinais emitidos pelo organismo. Quer o objeto esteja presente, ou apenas seja evocado, o processo é o mesmo: «*nos arquivos que mantemos para os objectos e acontecimentos que percebemos no passado, estão incluídos os ajustamentos motores que precisámos de fazer, para obter essas percepções, bem como as reacções emocionais que então tivemos*» (ibid.: 178). Uma vez que a percepção nunca é perfeita porque ela é *construtora de ajustamentos* (ibid.: 177), nós não sabemos tudo e é improvável que alguma vez venhamos a saber o que é verdadeiramente a realidade.



Imagem 1 - © RCA Records.

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Welcome_To_Reality_-_Ross_Copperman.png

Todavia, estas imagens reconstituídas a partir do interior do nosso cérebro são como fotografias que repõem artificialmente a realidade que passa. Elas aparecem-nos como *tentativas de réplica*, imprecisas, incompletas e *desmaiadas*⁹. Embora tenhamos a sensação de poder evocar nos olhos ou ouvidos da nossa mente, imagens aproximadas daquilo que

anteriormente experienciamos, estas apresentam-se sempre como uma *interpretação*, uma *nova versão reconstituída do original*. Colocadas à mercê das emoções e do pensamento, podemos dispor delas. Por essa razão, chama-se *representação disposicional* a uma

(...) potencialidade de disparo dormente que ganha vida quando os neurónios disparam com um determinado padrão, a um determinado ritmo, num determinado intervalo de tempo e em direcção a um alvo particular, que é outro conjunto de neurónios (Damásio, 1995: 119-120).

Deste modo, o nosso *depósito integral de conhecimento* é constituído pelas *representações disposicionais*, que formam *tanto o conhecimento inato como o conhecimento adquirido através da experiência*:

As representações dispositivas constituem o nosso depósito integral de saber e incluem tanto o conhecimento inato como o adquirido por meio da experiência. O conhecimento inato baseia-se em representações dispositivas existentes no hipotálamo, no tronco cerebral e no sistema límbico. Podemos concebê-lo como comandos da regulação biológica necessários para a sobrevivência (isto, é, o controle do metabolismo, impulsos e instintos). Eles controlam muitos processos, mas de um modo geral, não se transformam em imagens na mente.

(...)

O conhecimento adquirido baseia-se em representações dispositivas existentes tanto nos córtices de alto nível como ao longo de muitos núcleos de massa cinzenta localizados abaixo do nível do córtex. Algumas dessas representações dispositivas contêm registos sobre o conhecimento imagético que podemos evocar e que é utilizado para o movimento, o raciocínio, o planeamento e a criatividade; e outras contêm registos de regras e de estratégias com as quais manipulamos essas imagens. A aquisição de conhecimento novo é conseguida pela modificação contínua dessas representações dispositivas (Damásio, 1995: 121-122).

Por sua vez, o *conhecimento experimental* existe nas representações disposicionais espalhadas por diversas zonas do cérebro. Se algumas dessas representações disposicionais servem para *evocar* o conhecimento imagético necessário para *o movimento, o raciocínio, a planificação e a criatividade*, outras contêm as regras e as estratégias para a manipulação dessas imagens. Mas, este processo não passa necessariamente só pelos olhos. Ele implica a experiência do fenómeno da percepção enquanto condição possível de relações perceptivas e intersubjetivas.

Pela experiência vivencial, os circuitos neuronais são modificados através de novas experiências e informações apreendidas e, *a aquisição de conhecimento novo é conseguida pela modificação contínua dessas representações disposicionais*. No entanto,

alguns circuitos são remodelados vezes sem conta ao longo do tempo de vida do indivíduo, de acordo com as alterações que o organismo sofre. Outros circuitos permanecem predominantemente estáveis e formam «a coluna vertebral» das noções que construímos sobre o mundo interior e sobre o mundo exterior. (...) A susceptibilidade de modificação indiscriminada teria criado indivíduos incapazes de se reconhecerem uns aos outros e desprovidos do sentido da sua própria biografia (Damásio, 1995: 121-128).

O processo designado por mente é definido por Damásio «*quando as imagens mentais se tornam nossas devido à consciência*». Esta, pode ser vista como «*um fluxo contínuo de imagens, muitas das quais se revelam logicamente interligadas. O fluxo move-se para a frente no tempo, depressa ou devagar, de forma ordeira ou sobressaltada e, algumas vezes, avança não apenas numa sequência mas em várias. (...) O pensamento é uma palavra aceitável para traduzir um tal fluxo de imagens*» (Damásio, 2000: 362-363).

A temporalidade e o papel do *fluxo contínuo de imagens* surgem associados a um elemento que necessariamente integra a mente e que Damásio designa por "símbolo: «*Qualquer símbolo com que possamos pensar é uma imagem, sendo bem pequeno o resíduo mental que não é constituído por imagens mentais. Até os sentimentos*» (...) «*são imagens, estas de tipo somatossensorial*» (ibid.: 363).

Embora se possa dizer que o pensamento não é apenas feito de imagens, mas é também constituído por palavras e por símbolos abstractos não imagéticos, António Damásio esclarece:

(...) Ninguém negará que o pensamento inclui palavras e símbolos. Mas o que essa afirmação não dá conta é do facto de tanto as palavras como os outros símbolos serem, eles próprios, imagens. Se não se tornassem em imagens, por mais passageiras que fossem, não seriam nada que pudéssemos saber (Damásio, 1995: 123).

As imagens são então geradas por um complexo processo constituído por percepção, memória e raciocínio. A sua construção é regulada pelo cérebro, mas também pelo organismo, com uma pequena ajuda da memória. As imagens edificadas a partir de correspondências entre «*re-figurações*» de objetos e «*modos de reação do organismo*», ilustram «*processos e entidades de todos os géneros, abstractos ou concretos, bem como o seu agir e respectivo cronotopo*» (Damásio, 2000: 366).

Na obra de Damásio, fica bem patente que a imagem é entendida como um sinónimo de *padrão mental* e é definida tanto como uma representação consciente na perspectiva da primeira pessoa como não consciente¹⁰ sempre que as imagens não se tornem *salientes* para a mente. De uma forma ou de outra, a imagem é «*construída como a moeda corrente de cada uma das modalidades sensoriais, visual, auditiva, olfactiva, gustativa e somatossensorial*», referindo-se esta última a «*vários sentidos: tacto, muscular, temperatura, dor, visceral e vestibular*» (ibid.: 362).

Na verdade, nada em nós fica indiferente à presença das imagens: «*o nosso pensar passa pelas imagens. O nosso sentir não as ignora. O nosso agir habituou-se a lidar com elas*» (Abrantes, 1999: 2). O facto de possuímos uma mente, possibilita-nos visionar internamente imagens do nosso interior e exterior e ordená-las logicamente num sistema chamado pensamento. Neste processo, quer se trate de pensar o devir, de experimentá-lo, ou mesmo percebê-lo, diz-nos Bergson que «*não fazemos mais do que acionar uma espécie de cinematógrafo interior*». E como veremos de seguida, «*o mecanismo do nosso conhecimento usual é [realmente] de natureza cinematográfica*» (Bergson, 2001: 271).

1.5.1 A formação do Eu

Importa referir que o processo de transformação da percepção em conhecimento acontece através de uma série de operações que, a vários níveis, estabelecem uma rede comunicacional entre objecto-organismo. Estas operações que envolvem várias entidades e se desenvolvem em várias fases, acontecem na mente e são protagonizadas, segundo Damásio, por um sentimento de um *eu (si ou self)* que se revela por três níveis. A estes *níveis* ou *graus*, Damásio (2010) deu o nome de “*proto-eu*”, “*eu nuclear*” e “*eu autobiográfico*” (ou *proto-si, si nuclear e si autobiográfico em 1995-2000*).

Assim temos:

Proto-eu

O *proto-eu* é uma espécie de *antecâmara* na qual o organismo procede a uma interligação de *estímulo-sensação-representação*. Este processo é definido como «*um conjunto coerente de padrões neurais – de que não temos consciência – que cartografa, a cada instante, o estado da estrutura física do organismo, nas suas numerosas dimensões (...) Não estamos conscientes do nosso proto-si. A linguagem não faz parte da estrutura do proto-si. O proto-si não tem capacidades de percepção e não possui qualquer espécie de conhecimento*» (Damásio, 2000: 184).

O produto principal e mais elementar do *proto-eu* são os *sentimentos primordiais* que

ocorrem espontânea e continuamente sempre que estamos acordados (Damásio, 2010: 40). Ainda segundo o neurocirurgião, (1995: 242-250), o *Proto-eu* é, porventura, a base biológica do *eu* sobre o qual uma *consciência nuclear* se vai constituir.

Eu nuclear

O *eu nuclear* «(...) ocorre sempre que um objecto modifica o *proto-si*» (Damásio, 2000: 206), constituindo um sentido de pertença, de auto-apropriação que, nesta esfera, reconhece, num pulso, que algo se está a passar. Por outras palavras, um pulso do *eu nuclear* é gerado quando o *proto-eu* é modificado por uma interação entre o organismo e um objecto e quando, como resultado, as imagens do objecto são também modificadas. As imagens modificadas do objecto e do organismo ficam ligadas momentaneamente num padrão coerente, o qual só é possível através da *representação*.

Eu autobiográfico

O *eu autobiográfico* «baseia-se em arquivos permanentes mas disposicionais das experiências do *si-nuclear*» (Damásio, 2000: 206); este, traduz-se «[n]uma autobiografia composta por recordações pessoais; a totalidade das nossas experiências dos planos que fizemos para o futuro, sejam eles precisos ou vagos» (Damásio, 2010: 263). O *eu autobiográfico* «faz uso de toda a história que memorizamos, tanto recente como remota, nas quais se incluem as experiências sociais das quais fizemos parte, ou das quais gostaríamos de ter feito parte, bem como das recordações que descrevem as nossas mais refinadas experiências emocionais, nomeadamente as que possam ser classificadas de espirituais» (ibid.: 263).

A base do *eu autobiográfico* é descrita a partir de um modelo que, de um lado, *contempla um espaço imagético* e do outro, *um espaço disposicional*. No *espaço imagético*, atuam claramente as «*imagens de todos os tipos sensoriais. Algumas destas imagens constituem conteúdos mentais manifestos que a consciência nos permite experienciar enquanto algumas imagens permanecem não conscientes*» (Damásio, 2000: 254-377). No *espaço disposicional*, atuam «*as disposições que contêm a base do conhecimento e os mecanismos através dos quais as imagens podem ser construídas durante o recordar, através dos quais os movimentos podem ser gerados, e através dos quais o processamento de imagens pode ser facilitado*» (ibid.: 377). Esta tarefa de construção e reconstrução «*serve-se da arquitetura de convergência-divergência para transformar material codificado, contido no espaço disposicional, em imagens explícitas, no espaço imagético*» (Damásio 2010: 264).

O *eu autobiográfico* ocorre, portanto, quando objetos da biografia de um indivíduo criam pulsos de *eu nuclear* que ficam, a seguir, momentaneamente ligados num padrão coerente de larga escala. Por outras palavras, o eu autobiográfico, ou aquilo que nos permite reconhecermo-nos a nós próprios quando olhamos para o nosso passado, é uma consequência da imagem constantemente atualizada que o organismo tem de si mesmo. A identidade do *eu* resulta da identidade do corpo, do mesmo modo que a própria consciência resulta da necessidade de regulação biológica do corpo. Nesta fase, o *eu* ganha consciência da dimensão do *outro* que, assim como nós, se encontra inscrito num perpétuo *arco ressonante*, entre processos de codificação/descodificação e movimentos de comunicação e significação.

Em última análise, o fluxo de imagens da mente tem a particularidade de ser gerado pelo indivíduo e, simultaneamente, de ser constitutivo do próprio indivíduo. Esta dupla característica do fluxo de imagem é explicada por Damásio primeiro, como um **espetáculo multimédia do cérebro: «o filme do cérebro é o nosso filme, filmado na nossa perspectiva interpretado com o nosso sentimento autobiográfico e o futuro antecipado que sempre fazemos»** (Damásio, 2000: 377); e segundo, é explicada pela propriedade autorreflexiva, a consciência de *si* (*self*): «A **autopercepção** é na verdade parte do filme e cria assim, dentro do mesmo quadro, o “que é visto” e o “que vê”, o “pensamento” e o “pensador”» (Damásio: 2004: 11). O eu autobiográfico é então a consciência de pertença que age em nós, como se de um editor do grande filme da nossa consciência se tratasse.

Pelas palavras do neurocirurgião no seu último livro, *“Livro da Consciência: a construção do cérebro consciente”*, 2010:

A mente consciente tem início quando o eu entra na mente, quando o cérebro mistura um processo de eu ao resto da mente, de forma modesta ao início, mas mais tarde com imenso vigor. O eu edifica-se em passos distintos baseados no proto-eu. O primeiro passo é a criação de sentimentos primordiais, os sentimentos elementares da existência que surgem espontaneamente a partir do proto-eu. Segue-se o eu nuclear. Este tem a ver com a acção, especificamente com as relações entre o organismo e o objecto. O eu nuclear desenvolve-se numa sequência de imagens que descrevem o objecto a interagir com o proto-eu e a modificá-lo, incluindo os seus sentimentos primordiais. Por fim temos o eu autobiográfico. O eu é aí definido em termos de conhecimento biográfico ligado ao passado, bem como ao futuro antecipado. As imagens múltiplas cuja totalidade define uma biografia geram impulsos no eu nuclear, sendo que o seu conjunto constitui um eu autobiográfico (Damásio, 2010: 41-42).

Concluindo, o *proto-eu*, com os seus sentimentos primordiais e o *eu nuclear* constituem, até certo ponto um “*eu material*”. O *eu autobiográfico*, cujo âmbito mais vasto abrange todos os aspectos da pessoa social e do indivíduo, constituem um “*eu social*” e um “*eu espiritual*” (ibid.: 42). A consciência humana normal corresponde assim a um «*processo mental onde operam todos estes níveis do eu, que conferem a um número restrito de conteúdos mentais uma ligação momentânea com o pulso do eu nuclear*» (Damásio, 2010: 42). Em o “*Tratado das Sensações*”, Condillac defende, sobre este assunto, que “*o Homem nasce nu*”, e que o eu e o conhecimento em vez de serem substâncias colocadas na origem do nosso pensamento, não são mais do que efeitos resultantes da mistura de todas as marcas sensíveis, cujos traços são retidos num ecrã. Em Condillac, o eu nasce, de algum modo, dessa montagem. Uma montagem que muito se assemelha à do cinema (Condillac cit. in Martin, 2010: 115-116).

1.5.2 Os relatos da Consciência

No processo mental, cada nível do *eu* tem associado um determinado tipo de *relato*. Sucintamente, temos então três tipos de relatos:

Relato de primeira ordem

Este tipo de relato exprime a relação causal entre objecto e organismo, não tem uma legibilidade consciente, mas traz à superfície a figuração permanente do *proto-si* em estado de metamorfose. Este relato, só é passível de ser construído se for por intermédio de uma cartografia. Ou seja «*a cartografia das consequências relacionadas com o objecto surge em mapas neurais de primeira ordem que representam o proto si e o objecto*» (Damásio, 2000: 201).

Segundo Carmelo:

É curioso que o corpo detenha uma escrita não visível, do mesmo modo, passe a alegoria, que, segundo a corrente da filosofia das formas simbólicas, na tradição que vem de E. Cassirer a S. Langer, parece evocar a antiga e inacessível escrita experiencial da humanidade que, por sua vez, só se tornou visível através da tradução do seu material arquetípico para o nível do mito, da arte e da transcendência, - primeiras macro-actividades da consciência universal e, portanto, da consciência de si da espécie (Carmelo, 2004: 32).

Relato de segunda ordem

Quanto ao termo de segunda ordem, este remete justamente para a *representação do proto-si (não consciente), no processo de ser modificado*. A *narração* que sai deste relato, marca o

súbito despontar da consciência nuclear:

Com a liberdade permitida pela metáfora, podemos dizer que o relato não-verbal de segunda ordem narra uma história, a história do organismo surpreendido no acto de representar o seu próprio estado de mudança enquanto prossegue com a representação de um objecto. Porém, O mais surpreendente é que a entidade conhecedora do surpreendedor só é criada ao longo da narração do processo de surpreender (Damásio, 2000: 202).

Este relato gerado por diversas estruturas cerebrais, constitui através de mapas neurais a primeira escrita acessível onde estão *grafados* os registos do acontecer do corpo e das suas circunstâncias autotéticas de hibridação (Carmelo 2004: 32).

Relato de terceira ordem

Segundo Damásio um relato de terceira ordem constitui uma tradução no tempo das figuras que se geram a partir da submersão de dados que ocorrem na consciência nuclear:

No caso dos seres humanos, a narrativa não verbal de segunda ordem pode ser convertida imediatamente em linguagem (...) Poder-lhe-íamos chamar a narrativa de terceira ordem (Damásio, 2000: 217).

Neste relato formado através de uma perspectiva pessoal que só ao seu dono pertence, operam, entre outras, a capacidade automática de verbalizar assim que a representação emerge dos enunciados dos relatos de segunda ordem. A linguagem surge assim como uma *condição formante* de características matriciais em relação à consciência. Porém o neurocirurgião alega que:

Os sis auto-biográficos - permeáveis a todos os relatos - apenas podem surgir em organismos dotados de uma capacidade substancial de memória e raciocínio, mas, uma vez mais, a linguagem não é essencial (ibid.: 230).

1.5.3 Formação da Consciência

Vimos até ao momento que a consciência é um fenómeno biológico e natural, que emerge nos seres vivos com um certo grau de complexidade e resulta de uma necessidade de regulação da vida – processo dinâmico ao qual se dá o nome de *homeostase* (Damásio, 2010: 45). O que há de extraordinário neste processo é que o estado interno dos organismos parece não apresentar grandes variações quando comparadas com a inconstância e a imensa variabilidade do meio circundante. Em consequência desta diferença e sempre que é estabelecida uma conexão com informações vindas do exterior, os organismos despoletam formas de regulação interna muito precisas. Tanto quanto se sabe, é desta necessidade de otimizar o processo de regulação interna que nasce a consciência. Assim, **partindo de uma qualidade psíquica em flutuação, o momento em que a consciência nasce, corresponde precisamente ao instante em que o indivíduo toma conhecimento de si, como organismo, no ato de interagir com objetos internos ou externos.** A este momento de *consciência nuclear* segue-se a *consciência alargada*, fruto da *interferência* de todos os processos que formam o *eu autobiográfico*.

Consciência nuclear

A *consciência nuclear* é um fenómeno biológico elementar não exclusivo do ser humano. Esta possui um único nível de organização; têm apenas dois participantes: o sujeito e o objecto, mantém-se estável ao longo da vida do organismo e não dependente da memória convencional, do raciocínio ou da linguagem.

A *consciência nuclear* nasce, por isso, por meio de uma narrativa, ou como vimos, de um relato imagético não-verbal, gerado por dispositivos de representação de um cérebro subjugado às alterações registadas no organismo. Esta consciência de *âmbito mínimo* (Damásio 2010: 212), sem lógica detectável, sem palavras ou inferências, da qual se forma a imagem em simultâneo com a sensação da sua presença, corresponde ao *eu nuclear* e reporta-se «à percepção do aqui e agora, sem estorvo por parte de muito do passado e com pouca ou nenhuma influência do futuro. Gira em torno do eu nuclear e tem a ver com a personalidade mas não necessariamente com a identidade» (Damásio, 2010: 212-213). A essência desta consciência remete ao sentimento do *si* e ao processo de reconhecer a existência do *outro*:

A perspectiva individual, a pertença individual do pensamento e a possibilidade de actuação individual são as principais riquezas com que a consciência nuclear contribui para o processo mental que neste momento [porque está a ler este texto] se desenrola no seu organismo. A essência da consciência nuclear é o pensamento mesmo de si – o

sentimento mesmo de si – como ser individual empenhado no processo de conhecer a sua própria existência e a existência dos outros (Damásio, 2000: 155).

O irromper da consciência dá-se no preciso momento em que o estado do organismo é então alterado ao ser estimulado por um objecto ou acontecimento *salientes*, ato que, ao ser guiado pela atenção elementar, nos leva em direção a esse objecto saliente.

O contacto sensorial direto com o objecto ativa o processamento desses estímulos e gera uma *consciência nuclear* que ajuda a focar a atenção num brevíssimo espaço de tempo. No seu plano de formação entram em jogo a atenção elementar e a vigília, este desenvolve-se de uma forma quase instantânea, não requer a linguagem, está nitidamente associada à emoção e a sua alteração reflete-se em todos os aspectos da atividade mental assim como de todos os sentidos. Neste processo, a atenção e a consciência influenciam-se uma à outra e são preponderantes na relação mantida com o nosso organismo e com o meio que nos rodeia:

Tanto a consciência como a atenção ocorrem em diversos níveis e graus, não são feitas de uma peça só, e influenciam-se uma à outra numa espécie de espiral ascendente. A atenção elementar precede a consciência nuclear, e é necessária para desencadear os processos que geram a consciência nuclear. Por seu turno, como resultado do processo da consciência nuclear, gera-se a atenção de alto nível que pode ser dirigida para um estímulo preciso e aí permanecer (ibid.: 115).

Por fim, a *consciência nuclear* potencia uma série de propriedades cognitivas e ajuda a construir a *consciência alargada*. Porém, o cordão umbilical que as une nunca é cortado. Dentro da consciência alargada, em cada um de nós e em qualquer momento, encontra-se uma pulsação da consciência nuclear (Damásio, 2000: 152).

Consciência alargada

Se a *consciência nuclear* constitui o fundamento do conhecimento e não é exclusiva do ser humano, outros aspectos de cognição como a *atenção dirigida*, *memória convencional*, *memória de trabalho*, *linguagem*, *inteligência ou razão e criatividade*, vão constituir a chamada *consciência alargada*. Esta consciência “mais elevada” surge apenas em organismos dotados de complexas redes neurais, fornece ao organismo um elaborado sentimento de *si*, situa o indivíduo num determinado ponto da sua história pessoal e reforça a noção de distância entre a espécie humana e os outros seres vivos. Além disso, «a *consciência autobiográfica depende profundamente da linguagem*» (Damásio, 2010: 216) e, como sabemos, esta é uma das características que em termos de complexidade e de desenvolvimento nos destaca das demais espécies.

Assim, edificada sobre os alicerces da *consciência nuclear* e estando diretamente ligada ao *eu autobiográfico*, a *consciência alargada* manifesta-se com mais ênfase quando entra em cena uma parte substancial da nossa vida. Esta é denominada tanto pelo passado já vivido como pelo futuro antecipado. Tem a ver tanto com a *personalidade* como com a *identidade*. Por ser regida pelo *eu autobiográfico*, esta traduz-se como uma

preciosa consequência de duas contribuições que a possibilitam: primeiro, a capacidade de aprender e, consequentemente, de reter miríades de experiências previamente conhecidas através da *consciência nuclear*. Segundo, a capacidade de reactivar esses registos de tal modo que, enquanto objectos, também eles possam gerar “um sentido de si” e, consequentemente, ser conhecidos» (Damásio, 2000: 228-229).

A ideia de um *eu* um *si* ou *self* (2000) emergente leva-nos a crer que todas as atividades mentais correspondem inevitavelmente a um organismo singular que está continuamente a ser representado. Todo o processo mental de planeamento, de sobrevivência e de homeostase é de certo modo orientado pelo *eu* que, juntamente com os sentimentos, torna essa orientação possível produzindo na mente um interesse contínuo pelo organismo.

O *eu* que emerge na *consciência alargada* surge impregnado por um vasto conjunto de recordações pessoais, cuja exibição e reiteração confirma a identidade e a própria personalidade daquele que assiste a semelhante exibição.

Em conjugação com o mecanismo central da *consciência nuclear*, a memória permite a integração em causa, ou seja, o *eu nuclear* também é factor necessário para que as próprias memórias se formem na consciência, na exata medida em que «cada uma delas é tratada pelo cérebro como se fosse um novo objecto, transformando-se assim num indutor da *consciência nuclear*» (ibid.: 229). Além do mais, faz parte do processo «(...) manter activas, simultaneamente e durante um período de tempo substancial, as numerosas imagens cujo conjunto define o *si autobiográfico* bem como as imagens que definem o objecto. Os componentes reiterados do *si autobiográfico* e do objecto são imersos no sentimento de conhecer que emerge na *consciência nuclear*» (ibid.: 230).

Neste âmbito, à medida em que as experiências vividas são reconstruídas e reapresentadas quer numa *reflexão consciente* quer num *processamento não-consciente*, a sua essência é reavaliada e inevitavelmente reagrupada, modificada ao de leve ou em profundidade, no que respeita à sua composição factual e ao acompanhamento emocional:

Durante este processo, as identidades e os acontecimentos adquirem um novo peso emocional. Algumas das imagens da recordação ficam pelo caminho na mente, outras são

recuperadas e realçadas, outras ainda são combinadas de forma tão habilidosa, quer pelos nossos desejos, quer pelos nossos caprichos do acaso, que acabam por criar cenas novas que nunca realmente existiram. É assim que, à medida que os anos vão passando, a nossa história pessoal é subitamente reescrita. É por isso que os factos podem adquirir significado novo e que a música da memória soa hoje diferente do que há um ano (Damásio, 2010: 264).

O processamento da *consciência alargada* não é muito diferente do da *consciência nuclear*, uma vez que, em ambas, são acionadas «*múltiplas gerações do si nuclear aplicado não só ao 'objecto-que-está-para-ser-conhecido' como também ao eternamente re-evocado e complexo conjunto de memórias pessoais que constitui o si auto-biográfico*» (Damásio, 2000: 229).

Porém existe uma questão fundamental que provoca uma abissal diferença entre a consciência nuclear e a consciência alargada.

O atraso da consciência

Vimos no ponto anterior que Damásio faz uma clara distinção entre *consciência nuclear*, a consciência subtil, não exclusivamente humana nem dependente da memória ou do raciocínio, e *consciência alargada*, a consciência mais complexa, que permite «*níveis de conhecimento que abrem caminho à criatividade humana*» (2000: 36). Ambas se inter-relacionam, sendo a consciência alargada dependente da consciência nuclear, podendo no entanto a consciência nuclear existir sem a consciência alargada. Porém, a grande diferença entre a *consciência do aqui e agora*, presa ao momento presente e a consciência que está relacionada com a espécie humana e com o inconsciente colectivo herdado, está relacionada com uma densidade de ordem temporal. Enquanto a consciência nuclear processa instantaneamente – em modo pulsante – um sentir interno que se dá sob a forma de imagens, a consciência alargada exige um *tempo útil* de gestação para que a identidade autobiográfica se gere através de uma ajuda gradual da memória:

A consciência alargada ultrapassa o aqui e agora da consciência nuclear, tanto na direcção do futuro como na do passado. O aqui e agora permanece claro, mas está ladeado pelo passado, pela quantidade de passado que for necessária para iluminar efectivamente o agora, e, de forma não menos importante, está ladeado pelo futuro antecipado. No seu zénite, a consciência alargada pode abranger a vida inteira de cada um de nós, do berço ao futuro, e incluir o mundo que a rodeia (Damásio, 2000: 227-228).

Mais acrescenta Damásio que:

A escala temporal da consciência alargada já não é da ordem da fracção de segundo que caracteriza a consciência nuclear. É uma escala de segundos e minutos, a mesma escala temporal em que decorrem as experiências pessoais que ocupam a maior parte das nossas vidas e que podem facilmente prolongar-se para horas ou dias (Damásio, 2000: 229).

Como referem vários outros autores (Deecke, 1965, Libet, 1977, 1985, 2000, 2004; Gasaniga, 1999; Haggard, 2000; Greenfield, 2000; McCrone, 2002) as ações e as decisões que se tomam diariamente e que nos parecem ser conscientes e instantâneas, são na realidade o resultado de processos complexos subconscientes ocorridos no cérebro. Nestes processos, *«os neurónios são activados e disparam em apenas alguns milionésimos de segundo, enquanto que os acontecimentos de que temos consciência na nossa mente ocorrem na ordem de dezenas, centenas e milhares de milésimos de segundo»* (Damásio, 2000: 154). Isto quer dizer que a consciência chega sempre muito atrasada em relação à ocorrência primordial: *«A ideia de que a consciência chega atrasada, em relação à entidade que a inicia, é apoiada pelas experiências de Benjamin Libet¹¹ sobre o tempo que um estímulo demora a tornar-se consciente. O atraso é de cerca de quinhentos milésimos de segundo»* (ibid., 154). Verificada na sua antecâmara, o atraso da consciência em relação ao início do processo é assim por mais evidente:

Na altura em que a consciência nos 'é entregue' para um determinado objecto, os respectivos mecanismos do nosso cérebro têm estado a trabalhar há uma eternidade, medidade¹² na perspectiva temporal de uma molécula - se as moléculas pensassem, claro. Estamos sempre atrasados para a consciência, mas como todos nós sofremos do mesmo atraso, ninguém repara (Damásio, 2000: 154).

Perante este cenário, dir-se-ia estarmos perante uma *«espécie de 'princípio stroboscópico' ou de Plateau, aplicado agora, não à conformidade entre a nossa retina e um dado movimento de imagens discretas, mas sim à conformidade sugerida pela aparência das ocorrências em conexão com as suas diferidas re-figurações»* (Carmelo, 2004: 43):

O *actual* é sempre um diferimento, enquanto o *presente* é já - e sempre - um território cindido, nada absoluto, e que traz em si o vestígio de um irrevogável e intangível passado (ainda que recente). Não há, pois, no quadro da semiose, significantes apeados dos seus significados fixos e pré-determinados; a representação existe, é evidente, mas moldada

pelo descontínuo e pelo sempre-diferido aparecer das figuras, de que a consciência nos permite a respectiva apropriação (ibid: 43).

Desta forma, pela consciência nuclear tornamo-nos conscientes das interações que ocorrem na relação organismo/objecto. Sem palavras, experimentamos a modificação sofrida pelo nosso organismo no momento da interação, da qual resulta um conhecimento traduzido por *imagens internas e salientes* do objecto. Na brevidade instantânea que ronda os quinhentos milésimos de segundo, **sentimos o conhecer**, mas só o consolidamos após um «*período de tempo substancial*» (Damásio, 2000: 229-230) que se vai impregnando de uma *memória de trabalho* (capacidade de conservar imagens na mente durante um período de tempo suficientemente longo para permitir que estas possam ser manipuladas de forma inteligente) e de um *si autobiográfico* (arquivo organizado de experiências passadas num organismo individual).

O atraso da consciência vem igualmente explicar a capacidade da percepção aparente do movimento produzido em animação. Mas este assunto será tratado mais à frente, em lugar próprio.

O conhecimento enquanto fenómeno biológico de elevado grau de complexidade, tem como principal protagonista *o sentimento do si* e remete para a questão que tem a ver com a área do saber, com a individualidade de cada indivíduo: quem somos, o que somos capazes de conhecer acerca de nós mesmos. Esta é também a opinião de um dos maiores filósofos fenomenólogos. Para Merleau-Ponty, o conhecimento refere-se à percepção de uma experiência individual e subjetiva do eu, veiculada a um corpo e a um cérebro em constante necessidade de atualização. Neste processo:

(...) a vida da consciência — vida cognoscente, vida do desejo ou vida perceptiva — é sustentada por um "arco intencional" que projecta em torno de nós nosso passado, nosso futuro, nosso meio humano, nossa situação física, nossa situação ideológica, nossa situação moral, ou antes que faz com que estejamos situados sob todos esses aspectos. É este arco intencional que faz a unidade entre os sentidos, a unidade entre os sentidos e a inteligência, a unidade entre a sensibilidade e a motricidade (Merleau-Ponty, 1999: 190).

Assim, mais do que qualquer outra modalidade sensorial, as representações formadas no interior do nosso cérebro são *imagens* que influenciam fortemente o nosso comportamento e ajudam a escolher aquela que será a nossa próxima ação.

1.6 Cultura e *Consciência alargada*

Registe-se ainda as implicações entre **cultura e consciência alargada**, no seio da qual o *eu autobiográfico* está necessariamente envolvido num processo ininterrupto de inferências semióticas.

Estas implicações, de todo cruciais para o nosso estudo, ganham relevância nos últimos estudos de António Damásio, cuja publicação se deu em 2010.

Embora o neurocirurgião já tivesse expressado a importância deste facto em 2000 através da frase: «*a consciência alargada também é posta em marcha pelo genoma, mas a cultura pode influenciar o seu desenvolvimento individual de forma significativa*» (Damásio, 2000: 232), no “*Livro da Consciência*” (2010), o autor dedica largas páginas à explicação de como a mente dos seres humanos cria instrumentos de cultura e com eles abre caminho **a novos dispositivos de regulação**:

Armada com estruturas de eu tão complexas e apoiada por uma capacidade ainda maior de memória, raciocínio e linguagem, **a mente consciente dos seres humanos cria os instrumentos da cultura e abre caminho a novas formas de homeostase ao nível da sociedade**. A homeostase, dando um salto extraordinário, alarga-se ao espaço sociocultural. Os sistemas judiciais, as organizações económicas e políticas, **a arte, a medicina e a tecnologia são exemplos dos novos dispositivos de regulação** (Damásio, 2010: 46).

Segundo o autor a consciência surge *bastante tarde* naquela que é história da vida do homem. Só os organismos dotados de cérebros complexos é que detêm neurónios, ou seja, dispositivos de processamento com capacidade de transportar sinais e de transmitir e receber mensagens. Em virtude dessa capacidade de transmissão de informação, os neurónios organizam-se em circuitos e redes cada vez mais complexas. Por sua vez, os circuitos e as redes representam acontecimentos que ocorrem noutras células e de forma direta ou indireta influenciam, através do sistema nervoso, tanto o funcionamento dessas células como o seu próprio funcionamento.

Os sistemas nervosos desenvolvem-se como *gestores da vida e curadores do valor biológico*, apoiados de início por disposições inatas, mas posteriormente por imagens, ou seja por mentes. O aparecimento da mente produziu melhorias cruciais para a regulação da vida em inúmeras espécies, mesmo quando as imagens mais não eram do que esboços e não permaneciam para além do momento perceptual, desaparecendo rapidamente (Damásio, 2010: 249-251). O comportamento baseado na mente tornou-se igualmente complexo «*mas é possível que a flexibilidade e a criatividade que distinguem o desempenho humano não pudessem surgir apenas de uma mente genérica. A mente teve de ser protagonizada, teve de*

ser enriquecida pelo processo do eu que iria surgir no seu âmago» (ibid.: 352).

Assim que o eu chega à mente, o jogo da vida altera-se, embora timidamente ao início. As imagens dos mundos interno e externo passam a ser organizadas de forma coesa em torno do proto-eu e passam a orientar-se pelas exigências homeostáticas do organismo. É então que os dispositivos de recompensa e de castigo, impulsos e motivações, que desde as primeiras fases de evolução haviam moldado o processo da vida, ajudam o desenvolvimento das emoções complexas. A inteligência social começa então a ser flexível. A eventual presença do eu nuclear é seguida por uma expansão do espaço de processamento mental, da memória convencional e da recordação, da memória de trabalho e do raciocínio. A regulação vital encontra-se num indivíduo cada vez mais bem definido. O eu autobiográfico acaba por surgir, e com a sua chegada a regulação vital altera-se radicalmente (Damásio, 2010: 352).

O aparecimento da consciência humana está associado a desenvolvimentos evolutivos no cérebro, no comportamento e na mente que acabam por levar à criação da cultura, uma novidade radical na trajetória da história natural. O aparecimento de *cérebros conscientes capazes de autorreflexão flexível* marca assim a abertura do caminho para uma *resposta rebelde* (por vezes imperfeita) aos ditames de uma natureza desprovida de bússola moral. Assim, a partir do momento em que o eu se torna suficientemente rico para revelar um quadro mais completo da condição humana, a partir do momento em que os organismos perceberam que não só a dor e a perda estava em jogo, mas também a alegria e o prazer, a partir do momento em que surgiram perguntas sobre o estatuto do homem no Universo¹³, algo semelhante às questões *de onde e para onde vamos*, a partir do momento em que a imaginação passou a indicar formas de reduzir o sofrimento, minimizar a perda e aumentar a probabilidade da felicidade e da fantasia, foi então que *o rebelde* começou a guiar a consciência humana para novos rumos, numa combinação de desafios e acomodações, todos baseados numa reflexão sobre o conhecimento (ibid.: 353).

O mesmo aponta Bachelard (2001). Segundo o filósofo francês, constata-se que contra a fábula mítica, de início, ideológica, linear e causal de seguida, ergue-se o “*cogito do sonhador*” fruto de uma atividade psíquica em busca de autoconhecimento. Este autoconhecimento gera imagens impulsionadas por desejos sonhos e vontades e dá-se por uma contingência interna que procura atualizar as suas infinitas potencialidades. Nos termos do subjetivismo bachelariano, a imagem - que ilustra “*desejos sonhos e vontades*” - é vista ao mesmo tempo como um evento singular e trans-subjetivo e é ela que permite ao ser humano a sua reconciliação com o mundo. Para Bachelard o *onirismo intelectual* é assim condição de integridade do conhecimento (Bachelard, 2006: 21-47). Por outras palavras, o pensamento humano, operando através de imagens, é conhecimento de si, fruto de uma atividade onírica.

Com a chegada da consciência, o ser humano perdeu a inocência e à medida que se foi apercebendo dos seus limites, a sua consciência fez desenvolver a tecnologia e as ciências. Na sua evolução, a consciência que entretanto se tornou ponderada, não só veio aprimorar a revelação da existência como veio também permitir que indivíduos conscientes comesçassem a interpretar as condições dessa existência e a agir. Não admira então que a partir deste ponto o comportamento humano sofresse uma reviravolta.

Na concepção de Damásio (2010), **o controlo sobre os caprichos do comportamento humano só pode advir de uma acumulação de conhecimento e da análise dos factos descobertos. Dedicar tempo a analisar esses factos, avaliar o resultado das decisões e ponderar os desenlaces emocionais dessas mesmas decisões, é o melhor caminho a tomar para construir a sabedoria.** Além disso, com base na sabedoria:

podemos deliberar e ter a esperança de orientar o nosso comportamento de acordo com a estrutura das convenções culturais e das regras éticas que formam a nossa biografia e o mundo em que vivemos. Podemos também reagir a essas convenções e regras, enfrentar o conflito que é desencadeado quando discordamos delas e até mesmo tentar modificá-las. Um bom exemplo é o conflito enfrentado pelos objectores de consciência (ibid.: 345).

Igualmente importante é termos conhecimento sobre os mecanismos de *decisão* e de *ação*, sobre os nossos *processos não-conscientes* e as decisões que tomamos de forma deliberada. Durante milénios, temos vindo a ser manipulados por “*chefes sagazes*” que induzem os seus seguidores a observarem, ou mesmo participarem em rituais cujo efeito secundário resulta na imposição gradual de decisões tomadas conscientemente (pelo chefe) sobre processos de ação não-conscientes (nos seguidores). E porque a emoção está na base desse processo, não admira que muitos desses rituais envolvam a criação de *emoções exaltadas*, de forma a conseguir gravar na mente humana a ideia desejada (ibid.: 345-346).

A cultura nasce, assim, desta necessidade de regulação, de procura de equilíbrio com o meio envolvente, mas também da experiência, do desafio, da tentativa de dar resposta a questões para as quais não sabemos o que dizer:

Sugiro que o motor que impulsionou estes desenvolvimentos culturais seja o impulso *homeostático*. (...) De uma forma ou de outra, os desenvolvimentos culturais manifestam o mesmo objectivo que a forma de homeostase automatizada¹⁴ a que me referi ao longo deste livro. Eles reagem á detecção de um desequilíbrio no processo de vida e procuram corrigi-lo dentro dos limites da biologia humana e do ambiente físico e social. A elaboração de regras morais e de leis, e o desenvolvimento de sistemas de justiça (...) a contribuição dos sistemas económicos e políticos, bem como por exemplo o desenvolvimento da

medicina, eram uma resposta aos problemas funcionais que ocorrem no espaço social e que exigem uma correlação dentro desse espaço para que não venham a comprometer a regulação vital dos indivíduos que constituem o grupo. (...) No seu todo chamo a este processo «homeostase sociocultural» (ibid.: 358).

Dotados de *reflexão consciente*, os organismos cujo esquema evolutivo se centrou em torno da regulação vital e da tendência para o equilíbrio homeostático, inventaram formas de consolo e de recompensa para quem se encontre em sofrimento, penas e punições para quem provoque danos e normas de comportamento para prevenir o mal. Ou seja, «*uma mistura de castigos e de prevenções, de penalidades e de louvores*» (ibid.: 359). **Porém, a forma encontrada para que toda esta sabedoria fosse transmissível, convincente e aplicável foi através do “saber contar histórias”, algo que o nosso cérebro faz de forma natural e implícita:**

Esta narração implícita criou o nosso eu e não deve surpreender que seja tão disseminada por todo o tecido das sociedades de das culturas humanas. Também não deve surpreender que as narrativas socioculturais fossem buscar a sua autoridade aos seres míticos que se imaginava terem mais poder e conhecimento do que os humanos, seres cuja experiência explicava toda a espécie de problemas e cuja a acção tinha a faculdade de proporcionar auxílio e modificar o futuro (ibid.: 359).

No mais recente livro de Jonatham Gottschall, “*The Storytelling Animal*” (2013), lê-se algo de curioso sobre a forma como a nosso cérebro é viciado em significados e alérgico às incertezas, à aleatoriedade e às coincidências. Quando o cérebro não encontra um padrão de resposta no mundo, opta por impô-lo:

But the storytelling mind is imperfect. After almost five decades of studying the tale-spinning homunculus who resides in the left brain, Michael Gazzaniga has concluded that this little man - for all of his undeniable virtues - can also be a bumbler. The storytelling mind is allergic to uncertainty, randomness, and coincidence. It is addicted to meaning. If the storytelling mind cannot find meaningful patterns in the world, it will try to impose them. In short, the storytelling mind is a factory that churns out true stories when it can, but will manufacture lies when it can't (Gottschall, 2013: 103).

A nossa imersão pelas narrativas ficcionais mostra que o homem é uma criatura de histórias e, não obstante, estas tocam quase todos os aspetos da sua vida.

A este assunto voltaremos no **Capítulo quatro**.

1.6.1 Arte: o refinamento homeostático

Ainda segundo Damásio, terá sido exatamente o mesmo impulso homeostático que moldou o desenvolvimento dos mitos e das religiões que esteve também por detrás da emergência das artes, ajudado pela mesma curiosidade intelectual.

Quando do nascimento das artes como a música, a dança e a pintura, terá havido provavelmente a intenção de comunicar aos outros informação sobre ameaças e oportunidades, sobre tristeza ou alegria, e sobre o modelar do comportamento social. No entanto, em paralelo com a comunicação, a arte teria também produzido uma compensação homeostática. Se assim não fosse, como teria prevalecido? (Damásio, 2010: 361).

A arte poderá ter surgido como meio de comunicação e acima de tudo como dispositivo homeostático tanto para o artista como para o destinatário. Com o passar do tempo e com desenvolvimento intelectual e tecnológico, os seus usos multiplicaram-se e misturaram-se. **A arte passou, assim, a ser um meio privilegiado para a troca de informações factuais e emocionais de matérias importantes para os indivíduos e para a sociedade. Esta tornou-se um meio de induzir emoções e sentimentos reconfortantes bem como uma forma de explorar a nossa mente e a mente dos outros, de ensinar aspectos específicos da vida e um modo de exercitar juízos e ações morais.** Em última análise,

como a arte está profundamente enraizada na biologia e no corpo humano mas pode elevar os seres humanos às mais altas cumeadas do pensamento e do sentimento, as artes tornaram-se numa via para o refinamento homeostático que os seres humanos acabaram por idealizar e ansiaram por alcançar, o equivalente biológico de uma dimensão espiritual nas questões humanas (Ibid.: 362).

Em suma, a arte prevaleceu na evolução porque teve valor para a sobrevivência e porque contribuiu para o desenvolvimento do conceito de bem-estar. Com base no seu valor terapêutico, *ajudou a consolidar grupos sociais e a promover a organização social, apoiou a comunicação, compensou os desequilíbrios emocionais causados pelo medo, pela raiva, pelo desejo e pela mágoa e, provavelmente, abriu portas ao longo processo de estabelecimento de memórias externas da vida cultural, tal como o demonstram as gravuras de Chauvet e Lascaux.* Por tudo isto, Damásio conclui que **a arte é uma das mais espantosas oferendas da consciência aos seres humanos.**

1.7 Imagem, Imaginação e Imaginário

Vimos até ao momento que as imagens são a «*matéria de que somos feitos*» (Manguel, 2006: 21) e que, de certa forma, «*é a imaginação que dá vida à causa material*» (Bachelard cit. in Pessanha, 1988: 155), buscando nas narrativas da imagem respostas para a superação dos mais variados obstáculos epistemológicos. Nesta linha de pensamento importa esclarecer que «*não é a imagem que produz o imaginário, mas o contrário. A existência de um imaginário determina a existência de um conjunto de imagens. A imagem não é o suporte, mas o resultado. Refiro-me a todos os tipos de imagens: cinematográficas, pictóricas, esculturais, tecnológicas e por aí a fora*» afirma o sociólogo francês Michel Maffesoli (2001: 76). A ideia do imaginário como produtor de imagens encontra igualmente reflexo nas teorias de Deleuze (2006) quando este define os regimes da imagem (na sua qualidade orgânica e de imagem cristal) de acordo com as especificidades do real e do imaginário.

Imagem, imaginação e imaginário são então elementos dum universo sensível que atualmente estão na base dos mais recentes estudos filosóficos, científicos e antropológicos sobre a origem e a evolução bio-cultural da consciência humana.

Desses estudos, sobressai a ideia de que, por um lado, a imagem é entendida como um espelho, sinónimo de semelhante, *meme* ou mesmo enquanto que imaginação e imaginário são ficção, sinónimos de ilusão ou fantasia, logo, significam algo que não existe na realidade. A distinção entre realidade e ficção implica a compreensão de que não há representação abstracta separada do ato material e biológico de a gerar. Ou seja, o imaginário é constituído por um fluxo de imagens geradas no cérebro, após se ter dado uma interação com um objecto. O objecto é, como vimos, algo concreto ou abstracto, interior ou exterior, que incita o organismo a gerar imagens. Estas imagens são formadas por determinados padrões neurais que, combinados e entrelaçados com a ajuda da memória e a subjetividade da imaginação, compõem um fluxo ininterrupto de imagens. Esse fluxo de imagens do imaginário é contínuo e compõem as imagens ou representações que o organismo constrói sobre a realidade:

o imaginário surge como uma *relação interativa*, contínua e dinâmica entre organismo e objeto. Como fenómeno físicoquímico, neurobiológico e psíquico, o imaginário é simultaneamente um *processo* e um *resultado* desta relação interativa. Como processo, a relação organismo-objeto gera continuamente imagens sobre os objetos da realidade. Como resultado da relação organismo-objeto, nascem as representações que são as formas do imaginário momentaneamente fixadas, tanto como criação radical e original, quanto como re-produção ou re-afirmação do já criado. Como processo e produto, a relação organismo-objeto (imaginário) cria e constrói a “realidade” do organismo para o organismo.

Esta concepção de imaginário é materialista, porém não-reducionista. Por ela, o ato de

gerar as representações e estas como produto gerado são indissociáveis. Não há representação separada do ato de gerá-la, realizado pelo corpo/cérebro de um organismo vivo, ou seja, não existe representação subjetiva e abstrata separada do ato objetivo e concreto de viver de um sujeito (Monserat, 2006: 9-10).

Destas palavras depreendemos que o imaginário faz parte da objectivação do processo mental enquanto que a imaginação, a sua substância, constitui o lado subjetivo do mesmo processo mental. Imaginação e imaginário formam, então, as duas faces dum mesmo fenómeno e são processo e resultado duma relação dinâmica que produz formas simbólicas com o intuito de significar o corpo, a vida e o mundo.

Curiosamente, durante as últimas décadas, as ciências naturais têm vindo a postular que a produção do imaginário na maioria dos seres vivos é por vezes pouco expressiva quando comparada à classe dos mamíferos superiores. No primeiro caso, a capacidade de criação de representações está regulada biologicamente para a satisfação das necessidades mais prementes de sobrevivência: auto-preservação, procriação, procura de alimentos, etc.. No segundo caso, a capacidade de criação de representações dos mamíferos é mais expressiva e bem mais flexível. Fruto de cérebros mais desenvolvidos e especializados, esta diferença ocorre sobretudo pela capacidade que os mamíferos têm de aprender através da observação e da imitação dos seus progenitores. Assim que um mamífero tenha aprendido o que a coisa é, o imaginário cumpre a *função instintiva*. E a memória encarregar-se-á de manter essa aquisição “viva” para o resto da vida, libertando o imaginário para outras produções. No caso dos seres humanos, a maior parte das necessidades de regulação biológica automatizaram-se e o imaginário desligou-se parcialmente da coisa percebida e virou-se para si mesmo. O ser humano tornou-se capaz de gerar imagens das próprias imagens, o que significa *que o objecto do imaginário pode então ser o próprio imaginário* (Neto, 2011: 18). A esta deslocação da atenção do imaginário junta-se uma outra alteração crucial - o prazer de representação passa a sobrepor-se ao prazer do órgão. A *ruptura do imaginário* - termo utilizado por Castoriadis (1987) para se referir a este deslocamento -, fez com que percepção e consciência se apoiassem uma na outra e que a significação de uma equivalesse à significação da outra, ou seja, estamos perante um *quid pro quo* simbólico (Castoriadis, 1999: 256).

A capacidade simbólica dum imaginário automatizado potencializou a capacidade recursiva de se ver uma coisa em outra, quer esta exista ou não. Por outras palavras, **potencializou o processo de metonímia do qual dependemos para perceber e celebrar o mundo.**

Para além de se desligar das representações e dos objetos relacionados com as regulações biológicas mais básicas, a *ruptura do imaginário* tornou possível o investimento afectivo em objetos sem pertinência biológica (deuses, justiça, política, pátria, etc) e igualmente tornou

possível a existência de atividades da psique que se tornassem, em si mesmas, **objetos psíquicos** (Monserat, 2006: 19). Com isto o imaginário humano passou a estar relativamente liberto das pulsões estritamente biológicas e tornou-se capaz de oferecer à psique humana objetos sociais como objetos de investimento, gerando assim **novas pulsões**, que propriamente definem e distinguem a espécie humana das demais, como é o caso da pulsão para o saber ou para a busca do sentido do mundo.

Este investimento que levou o homem a experimentar novas pulsões, levou-o igualmente a produzir um contencioso permanente de novos significados e novas imagens e com isso a desenvolver mecanismos tecnológicos que de alguma forma fossem capazes de acompanhar e de espelhar a sua inquieta significação mental.

Neste contexto, importa ainda dizer que em vez de se pensar que as imagens são más imitações de coisas dadas à partida numa forma imutável, é preciso reconhecer em cada uma delas um poder de constituição, uma forma de elaboração sem a qual as coisas não teriam qualquer sentido. Com efeito, **cada imagem cria um universo a partir dela própria**, sem se endereçar a uma realidade que seria preexistente à intuição que a apreende. Em vez de serem imitações dum real supostamente inalterável, as imagens são símbolos, são órgãos que nos permitem abordar formas precárias, figurar e concatenar contornos instáveis, segundo uma lógica que não procede apenas da explicação racional.

A linguagem e o mito, são igualmente doações de sentido, são formas simbólicas que nos dão oportunidade de perspectivar a realidade e de lhe arrancar linhas de força.

O mesmo acontece com a arte. Esta caracteriza-se justamente por um conjunto de imagens que foram criadas segundo regras próprias de agenciamento, intervindo ativamente na nossa maneira de encarar as coisas e as suas circunstâncias. E cada uma dessas formas de abordar o mundo tem o seu próprio grau de intuição e o seu método particular e autónomo de interpretar e de o representar.

Avançando um pouco mais nesta teoria, Cassirer constata que os nossos pensamentos não são simples cópias das coisas nem representações delas decalcadas. Pelo contrário, ele afirma que os pensamentos precedem a apreensão do real e que são necessárias categorias para os fazer entrar numa ordem. Por isso, **os nossos conceitos assumem mais funções formadoras do que reprodutoras**, o que não significa, porém, que essas formas, essas representações esquemáticas que nos deixam apreender a fronteira dos seres e de filtrar o seu conteúdo, sejam apenas lógicas, como muitas vezes se pensa. Deste modo, em "*A Filosofia das Formas Simbólicas*" Cassirer diz-nos que existe uma multiplicidade de formas e de ordenações do real. A nossa compreensão do real não depende simplesmente da sua observação nem da sua organização em significantes, mas depende antes da sua captura por numerosos símbolos

variados que o produzem, o informam, o talham em peças e o recompõem segundo redes que a linguística não domina de modo soberano (Martin, 2010: 103). A fetichização de um objecto que transfere assim uma função que não é a sua, comporta-se como um sinal que não se declina segundo a enunciação lógica. Este tipo de movimento, de aproximação ou desfasamento tem tanto a ensinar-nos sobre a estruturação do mundo como as funções linguísticas têm com as suas possibilidades de encadear significantes.

Em suma, a visibilidade do mundo surge como fenómeno não apenas associado às figuras da imaginação como corpo e alma, mito e ciência, matéria e espírito, mas também solidário com o reconhecimento da condição humana. Aqui, as formas simbólicas desempenham um papel de mediação entre o crer e o ser, entre a razão e a sem-razão ou, como vimos em Trías, entre o *cerco do aparecer* e o *cerco hermético*. Enquanto síntese ou esquema, a imagem tem uma dimensão verbal e opera como um veículo de construção e de desconstrução. Neste âmbito, **mais do que ser o lugar das percepções desbotadas é o das significações nascentes**, uma vez que pela metonímia e metáfora, o homem constrói novos significados. Já enquanto *meme*, a imagem relata toda uma inquietação e testemunha um processo de doação de sentido perante um conhecimento que nunca é totalmente apreendido, mas que reflete de forma muito clara a natureza *rebelde* de um ser em busca de autoconhecimento.

1.7.1 Pensamento e Imaginação

Dissemos acima que imaginação e imaginário são duas faces dum mesmo fenómeno, percebendo-se daí que o pensamento humano expõe diferentes espectros, visto serem várias as codificações neurais susceptíveis de recriação de imagens mentais. Este processo funda-se no pressuposto de que uma imagem subjetiva não tem obrigatoriamente que corresponder a nenhum objecto da realidade concreta. Esta característica desvinculada do mundo material só pode ser característico dum “pensamento imaginativo”:

De facto o processo de imaginação caracteriza-se pela elaboração de imagens subjetivas na mente, quando esta recupera informação memorizada em neurónios previamente ativados, de maneira associativa e descontínua, não subordinada a pré-definições conscientes. Os sinais da mente podem ser sucessivamente relacionados, interatuando os correspondentes neurónios excitados, donde aparecem formulações mentais imaginativas (Duarte-Ramos, 2003: 179).

Como explica o autor, a genialidade que poderá resultar deste processo advém da elaboração de imagens subjetivas não-triviais mas prenhes de significados reprodutivos de múltipla

ordem. A sua objectivação poderá ou não ocorrer. Mas se a imaginação for materializada tal como acontece na atividade artística (arquitetura, cinema, animação, dança, escultura, pintura, música ou ficção literária), essa realidade originará na mente do observador as respectivas imagens objectivas, em consequência da descodificação de processos de sensação e percepção. De seguida, estes sinais mentais podem despoletar a excitação de configurações neurais pré-ativadas em memória, segundo uma leitura autobiográfica e formar novas imagens subjetivas a partir de emoções inéditas. A criação do novo implica necessariamente um certo *caos* que resulta da atualização dos dinamismos espaço-temporais dos objetos empíricos (Deleuze, 2000: 264). Na verdade o caos é gerador, é fluxo, é uma desordem turbulenta que está precisamente na base da inovação e da criatividade na cultura humana. Castoriadis (1994) considera esta interação entre a capacidade do desejo de contínua alteração e auto-alteração vital tanto para a criação democrática quanto para a criatividade estética

porque o que a arte apresenta não são as ideias da razão, mas o Caos, o Abismo, o Vazio ao qual dá forma. E através dessa apresentação, ela é a janela para o Caos, abolindo a dócil e estúpida confiança das nossas vidas diárias, e recordando-nos que vivemos sempre à beira do Abismo (Castoriadis 1994: 47).

A evolução imaginativa deve-se à progressiva estimulação neural por imagens objectivas de uma realidade sucessivamente objectivada de imagens subjetivas. «*É esta imagética induzida pela inteligência e pela emotividade que caracteriza a inserção de aptidões artísticas nas aptidões técnicas dos executantes (profissionais ou não)*» (Duarte-Ramos, 2003: 180). Com isto, queremos salientar que em termos pedagógicos, o recalque sobre a imaginação humana contém em si um falso *movimento compensatório em termos cognitivos*: com a imaginação refreada, a consciência acaba por atribuir a si mesma o papel de “produção de sentido” (Rocha & Eckert, 2010: 33). Ora essa produção acontece, como vimos, sob a forma de imagens – internas e externas. Por muito “racional” que seja essa produção, a sua realização acabará sempre por esbarrar com as mais variadas suposições e inquirições da imaginação. Não sendo nunca possível conhecer o absoluto, temos como resultado a insatisfação de um desejo, ou por outras palavras, a frustração. Por este motivo, **o estudo das formas sensíveis não deve ser nunca negligenciado dos conteúdos escolares já que é através delas que o pensamento humano opera sentido para o mundo.**

1.7.2 Ilusão tecnológica

A proliferação e o desenvolvimento de novas imagens mantêm em alta sentimentos e expectativas de que a cultura da imagem possa melhorar o nosso conhecimento e consciência do mundo. Além disso, poderá ampliar a nossa gama de experiências, fantasias, prazeres e utopias, criar novas formas de sociabilidade e de ligar entre si novos tipos de comunidades e ainda *proporcionar acrescida segurança e proteção dos perigos do mundo*. Porém, esta proliferação e investimento em novas pulsões, vem igualmente colocar o homem em contacto direto com as suas limitações, medos e fracassos. Como explica Kevin Robins (2003), a questão da desordem e da perda de poder (real ou imaginada) leva-nos necessariamente a refletir sobre as motivações defensivas e protetoras que promovem a lógica da racionalização tecnológica:

A questão do desenvolvimento tecnológico pode ser considerada a partir do projeto moderno de reforço do poder humano, envolvendo o estabelecimento do domínio e controlo racional sobre um tecno-espaco ordenado.

(...)

O que há de psicologicamente envolvente nas tecnologias (...) é a sua capacidade para proporcionar uma certa segurança e proteção contra um mundo assustador e contra o medo que habita nos nossos corpos. Eles fornecem meios para que nos distanciemos e desapeguemos daquilo que provoca medo, do mundo e de nós mesmos (Robins, 2003: 28).

A questão do medo torna-se assim crucial para entender a sustentação e a ilusão tecnológica e, nesta linha de pensamento que diz que «*todas as distâncias que o homem cria em seu redor são ditadas por este medo*» (Canetti, 1973: 15), a lógica da racionalização é entendida como estando

apostada em libertar os homens do medo e estabelecer a sua soberania. (...) O homem imagina-se livre do medo quando já não existe nada de desconhecido. (...)

Absolutamente nada pode ficar de fora, porque a mera ideia de exterioridade é a própria fonte de medo (Horkheimer & Adorno, 1973: 3-16).

As expectativas da modernidade e da tecnocultura atual têm em comum o facto de apresentar uma estratégia de distanciamento do mundo real, de tentativa de restauro da ordem sobre o caos, da proteção sobre a insegurança, da explicação sobre o desconhecido:

É este medo do desconhecido que explica o sucesso da ilusão tecnológica. A realidade alternativa proposta pela tecnocultura é imaterial. Se não podemos tocar aquilo que vemos no ecrã ou na tela, também não podemos ser tocados. Neste sentido, a tecnologia moderna foi superada, aumentando radicalmente a distância em relação ao mundo, ao "real". A promessa da realidade virtual é a promessa de um lugar de transcendência, de

um mundo ideal, onde é possível concretizar a nossa ideia de felicidade. Robins chama a este o “outro” de qualquer lugar - a utopia. Nesse lugar de transcendência que pode ser a Internet, não há desilusões ou fracassos (Maciel: 2011: 2).

A ilusão tecnológica, fascinante à primeira vista pelas “novas formas de expressão humana” promete mais liberdade ao homem e à sociedade. Porém, existem consequências.

A visão dos efeitos da tecnologia sobre a consciência humana é amplamente debatida nos textos de Peter Sloterdijk, especialmente naqueles publicados entre 1992 e 2002, do qual se destaca *“Regras para o parque Humano”* de 1999.

Especificamente, o filósofo indaga sobre as implicações dos avanços da biotecnologia e a competição pela decodificação do genoma humano que mostram claramente a afirmação de Pascal: *«o Homem ainda não é aquilo que podia ser»* (Loparic, 2003: 7). O centro lógico do discurso de Sloterdijk instala-se na intuição inspirada em Nietzsche e nas teorias de Heidegger acerca do *“Ser e tempo”*, em que esse *Ser* depende das condições criadas pela tecnologia. E porque “depende”, Sloterdijk afirma em tom provocatório que *«o ser humano não existe, precisando produzir-se a si mesmo, num contencioso permanente em torno do seu ser não-determinado»*. O mesmo acrescenta que *«o ser humano é um animal fracassado»* e, por essa razão, desde o início da sua vida *«é um ser condicionado cultural e tecnicamente»* (Sloterdijk, 1999). Perante *«o fracasso da construção da realidade»* o filósofo propõe uma *“antropologia cinética”* (denominação usada no título desta tese), pensada a partir da desatenção de Heidegger relativamente ao fenómeno da animalidade humana¹⁵.

No texto *“A domesticação do ser”* inscrito numa coletânea de dez artigos editados em 2001, o filósofo reforça a ideia de que o homem é um produto e este só pode ser apreendido na medida em que forem identificados os procedimentos da sua produção. E uma vez que esta produção tende a pertencer mais à ordem do virtual do que do real, *«os habitantes de ambientes crescentemente tecnicistas precisam de uma ontologia das realidades protéticas»*. Nestas palavras, Sloterdijk propõe claramente que novas constelações entre a ontologia e antropologia sejam experimentadas, uma vez que vivemos numa época em que a plasticidade de ser humano se tornou uma realidade tanto fundamental como fascinante a ponto da antítese entre vida e morte começar a ser desconstruída tecnologicamente (Loparic, 2003: 7).

1.8 Produção simbólica

De volta à iconosfera.

Desde cedo, a imagem tornou-se imprescindível para aquela que é a exigência inata do homem se expressar e comunicar. Ora proibida ora celebrada, ela triunfou ao longo dos séculos e impôs-se como uma forte presença passional. Nessa intrínseca relação, todos celebram o domínio incontestado do visível onde *«as imagens parecem ter adquirido uma inquietante intimidade com a vida, habitando por entre nós como seres capazes de influenciar fortemente o seu curso»* (Cruz, 2003: 60).

1.8.1 A civilização das imagens

Há mais de dois mil anos, os pensadores cristãos foram os primeiros na história ocidental a fazer da imagem um jogo filosófico e político. A partir de então as imagens passaram a estar investidas dum poder que as equivalia a serem vistas como cópias ou signos credíveis de algo à margem de qualquer mediação da linguagem verbal. Pela tradição metafísica e teológica, esse pensamento de representação permitiu, igualmente, associar o mundo dos homens, das suas crenças e das suas práticas, a um mundo de imagens, de sombras e reflexos. Aliás, essa associação produziu o fundamento da ligação do homem a Deus e deste à “verdade”. E foi sobre esse poder que se edificou o que podemos chamar uma “civilização das imagens”:

«aquela em que a imagem distingue o que é especificamente humano, daquilo que o transcende, funcionando como o operador fundamental da relação entre ambos os planos» (Cruz, 2003: 60).

Esta ambivalência do visível que trata da aparição material de uma imaterialidade, encontrou o sua maior força na ideia de “encarnação”: a imagem ganha corpo e carne a partir dum modelo divino. A imagem passa a ser um “ser”. O invisível e o inverificável ganham presença “concreta” através de uma “imagem ídolo” que promete proteção e salvação.

Neste contexto importa esclarecer que o visível (mesmo tratando-se de um visível fabricado pela fé) sempre nos afectou na medida em que se relaciona com a potência do desejo e nos impeliu a encontrar simultaneamente meios para amar ou odiar. Ao inscrever o espetáculo trágico num programa de tratamento simbólico da violência passional, Aristóteles estava a querer provar isto mesmo, ou seja que toda a visibilidade compromete os espíritos e os corpos a conservar uma relação construtiva ou destrutiva (Mondzain: 2003: 19).

Para além desta questão passional que ganhou força desde então, a questão da encarnação providenciou uma nova definição de imagem à cultura ocidental, tendo-se tornado a matriz icónica de todas as (in)visibilidades partilhadas.

1.8.2 A perda de autoridade

Pensar a imagem na sua realidade sensível e nas suas operações ficcionais, permite interrogar o paradoxo do seu significado e dos seus poderes. Estes implicam no entender de Cassirer, Foucault, Bachelard, Durand, entre outros, re-figurar o pensamento Ocidental, uma vez que, durante séculos foi enraizada a ideia de que a imagem detém um potencial transcendental, capaz de levar o homem até Deus¹⁶ mas que, por outro lado, o *cogito* protege o homem das ilusões¹⁷. Ora, perante tal dialéctica especulativa, a imagem aparece “desfigurada” e a sua realização simbólica incapaz de satisfazer todas as questões relacionadas com a apreensão da realidade.

Com antecedentes históricos que exercem pressão sobre a livre manifestação da mente, o predomínio do pensamento lógico-racional foi desacreditando a imaginação e substituindo-a por uma *racionalidade universal*, a qual, constrangida pela interpretação de determinadas fases culturais das sociedades humanas, passou a produzir símbolos de efémero valor e credibilidade: «*inautenticidade e desrealização são as suspeitas que pendem sobre um mundo que assim aparece, sem verdadeiramente se revelar*» (Cruz, 2003: 59). Esta desrealização acontece exatamente porque estas imagens não detêm uma total capacidade de convencer, curar e proteger, logo, são substituídas rapidamente por outras e outras ainda, mantendo a mente humana constantemente ocupada com a sua produção e com juízos de valor. A condição contemporânea da imagem parece assim instalar-se entre a perda de autoridade relativamente à apreensão da realidade e a massificação da sua presença na vida de todos nós. A velha realidade está a ser substituída por simulacros e avatares, os quais formam a “nova realidade” – a realidade da simulação.

1.8.3 A cultura da simulação

Inevitavelmente ligado ao mundo e à sua circunstância, o sujeito humano passou a viver num ambiente que se gera por via tecnológica na qual ele, ou qualquer outro sujeito, podem participar e co-criar as suas experiências. O carácter participativo da interação tecnológica converteu-se assim, rapidamente, num dos fascínios mais apreciados pela nossa civilização, um factor a que Serry Turkle descreve como “*a cultura da simulação*” (Turkle, 1995: 155). Caracterizado pela imitação dos processos reais ou representações, a sua ambivalência passa simultaneamente pela desrealização / hiper-realização e falência da representação / excesso de presença.

Segundo Baudrillard, o real está a ser rapidamente substituído por simulacros e realidades virtuais (Baudrillard, 1978: 46-47) e é com um elevado grau de independência das referências

reais que estes simulacros e realidades substituem a velha realidade e se impõe como “nova realidade” constituída pela simulação. Assim, esta nova realidade situada á margem da mimese, já não implica artificialidade, virtualidade ou simulacro. Quando tudo é virtual e simulacro, os artifícios passam a ser a única realidade. Esta, implica tanto a alteração da consciência como da própria conduta humana. Longe da verdade e duma representação do real, a imagem descarrega agora, mais do que nunca, toda a sua potência na vida. Tal se constata nas palavras de Maria Teresa Cruz:

nesta nova era, é a vida que as imagens perseguem e não a aparência das coisas ou a certificação da sua forma.

(...)

O simulacro representaria, então, o fim da «civilização das imagens» ou a condição da imagem depois da perda de toda a transcendência, ou deste fundamento metafísico e teológico que alimentou o próprio pensamento da representação. É por isso que os diagnósticos contemporâneos acerca do carácter simulacral da cultura repetem, geralmente, o diagnóstico acerca do niilismo e do seu advento histórico. O simulacro é a condição da imagem na era do niilismo: o reino da pura aparência, do falso pretendente à verdade ou, melhor, da indistinção entre o verdadeiro e o falso – ou o que Nietzsche chamava «a mais alta potência do falso» - na medida em que, apesar de produzir ainda um «efeito de semelhança», como diz Deleuze, é «construído sobre uma dissimilitude», i.e., sem relação com a transcendência de um modelo (Cruz, 2003: 60).

A nova potência que a imagem liberta é falsa e é perturbadora. E nesta base, esclarece Deleuze, ela é «a *potência de produzir um efeito*» através da «*potência de fantasma*» (Deleuze, 2006: 165-178). A qualidade de fantasma não retira à imagem qualquer capacidade de agir diretamente no mundo, antes pelo contrário, a sua presença e força são alimentadas pela nossa vontade, pelos nossos sonhos e pela utopia de um ideal que cismamos em manter. Não admira portanto que para os críticos mencionados neste ponto, as imagens sejam vistas como agentes ativos que operam uma inquietante familiaridade com a vida.

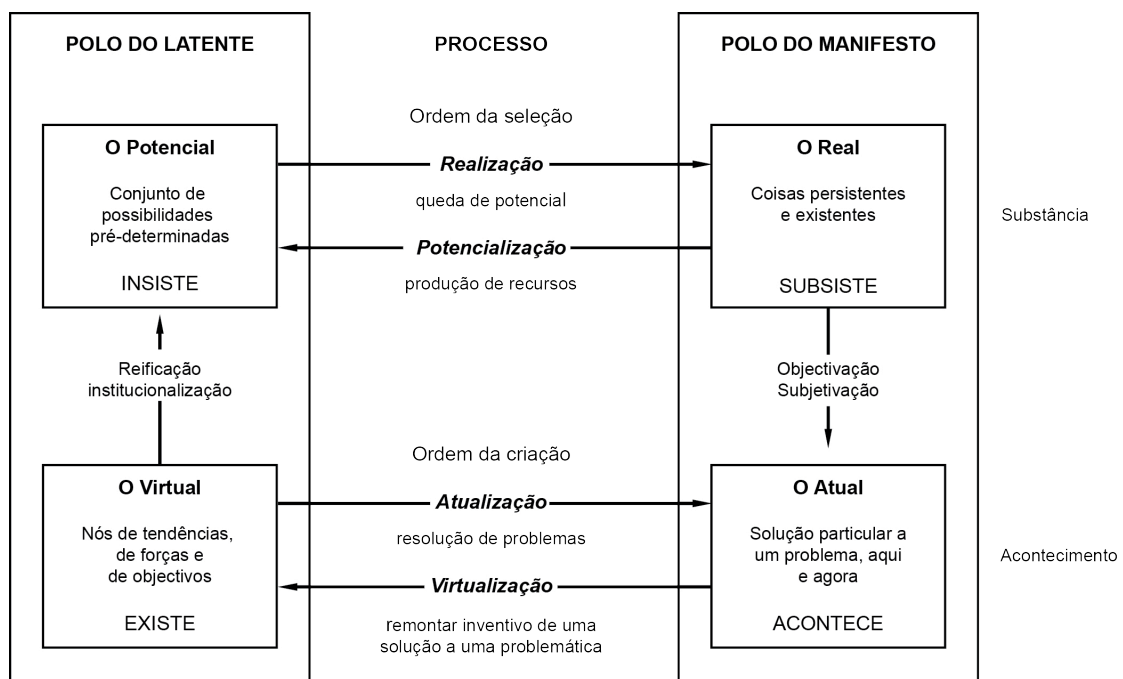
1.8.3.1 O Real e o Virtual

A distinção entre real e virtual é, por si só, matéria complexa que exige um longo estudo. Porém, resumidamente, encontramos em Pierre Lévy (1996) a convicção de que o “*virtual é uma nova modalidade do ser*”, originada pelo processo de virtualização. Adaptando a distinção que Deleuze fez entre possível/real e virtual/atual, Lévy acredita que a passagem do possível para o real não está associada a nenhum processo criativo. Para o filósofo francês, «o possível é o real sem existência» uma vez que «*já está todo constituído, mas permanece no limbo. O*

possível realizar-se-á sem que nada mude na sua determinação ou natureza. É um real fantasmático, latente. O possível é exatamente como o real, só lhe falta a existência» (Lévy, 1996: 16). A diferença entre possível e real existe apenas no plano da lógica, tratando-se de um simples quantificador existencial.

Por outro lado, o virtual difere do atual (e é distinto do possível), já que não contém em si o real materializado mas um conjunto complexo de possibilidades que, dependendo das suas condições e seus contextos se poderá atualizar de inúmeras e variadas maneiras.

Ao promover estas distinções, Lévy conclui que «*o real assemelha-se ao possível; em troca o atual em nada se assemelha ao virtual: responde-lhe*» (ibid.: 16). Assim, o virtual não pode ser pensado como o possível, que tem um fim determinado, mas sim como um conjunto de possibilidades em interação com o atual, transformando-se de acordo com a vontade e os contextos. No âmbito das convicções de Lévy, as relações entre o Potencial (possível), o Real, o Virtual e o Atual, podem ser sinopticamente representadas pelo seguinte quadro:



Quadro 2: Pierre Lévy (1996). *O que é o Virtual?*. São Paulo: Editora 34. Pag.145.

Com origem no latim medieval, palavra virtual (*virtualis*), deriva de *virtus* que designa força ou potência. O virtual existe em potência e a sua latência pode manifestar-se, segundo Lévy, em diferentes graus:

	Definição	Exemplos
Virtual no sentido comum	Falso, ilusório, irreal, imaginário, possível	
Virtual no sentido filosófico	Existe em potência e não em ato; existe sem estar presente.	A árvore na semente (por oposição à atualidade de uma árvore que tenha crescido de facto); um palavra na língua (proposição à atualidade de uma ocorrência de pronuncia ou interação.
Mundo virtual no sentido da possibilidade de cálculo computacional	Universo de possíveis calculáveis a partir de um modelo digital e de entradas fornecidas por um usuário	Conjunto de mensagens que podem ser emitidas respectivamente por: - programas de edição de texto, desenho ou música; - sistemas de hipertexto; - banco de dados; - simulações interativas, entre outras.
Mundo virtual no sentido do dispositivo informacional	A mensagem é um espaço de interação por proximidade dentro do qual o explorador pode controlar diretamente um representante de si mesmo (avatar)	- mapas dinâmicos de dados apresentando a informação do “ponto de vista” da posição ou do histórico do explorador; - animações 2D e 3D: videojogos, simulação de voo, realidades virtuais, entre outras.
Mundo virtual no sentido tecnológico estrito	Ilusão de intenção sensório-motora comum modelo computacional	Uso de óculos estereoscópicos para visitas a monumentos reconstruídos ou para simulações cirúrgicas, etc.

Quadro 3: Pierre Lévy (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34. Pag. 74.

Com o exposto torna-se claro que o virtual invadiu os vários planos da realidade contemporânea. Esta revolução que já começou a transformar não apenas os nossos modos de vida, mas, acima de tudo, a natureza da própria vida, promete assim, como prometeu a ilusão tecnológica, mais liberdade ao homem e às sociedades. Neste lugar do êxodo ou “*lugar vazio*”, como lhe chama Kevin Robins (2003: 33), os sonhos também se tornam realidade e os conflitos e angústias do mundo real são esquecidos. Esta libertação dos constrangimentos materiais do mundo real revela muito do desejo do homem se querer transcender:

O potencial da tecnologia de realidade virtual para nos libertar dos constrangimentos do tempo e do espaço apela a um desejo humano de transcendência. Queremos experimentar outras circunstâncias sem qualquer ameaça real de perigo. Queremos ser deuses, ser capazes de alterar a forma e a figura através da vontade. A realidade virtual garante-nos que podemos - que podemos alcançar o sol sem que as nossas asas derretam (Fricke, 1994: 227).

Roland Fisher chama-lhe “antigo sonho de transcendência” – a esta possibilidade de realizar “o desejo de sermos algo que não somos”:

O reino virtual é atraente precisamente porque é um lugar distante, intocável, fictício. É concebido como mundo alternativo - um mundo que está mais em conformidade com os desejos e sonhos - com o potencial para substituir a limitada e imperfeita realidade do aqui e agora. Neste novo mundo virtual, pode concretizar o "antigo sonho da transcendência", podemos finalmente realizar "o desejo de sermos algo que não somos" (Fischer *cit. in* R. W. Luck 1991: 138).

Embora fascinante, esta ilusão de transcendência pode levar à dependência e a um afastamento da vida real. As semelhanças entre o uso abusivo dos novos meios tecnológicos e o uso de drogas não se ficam apenas pelos efeitos. A vida vivida em simulacros pode mesmo levar a uma estranha forma de alienação e a vida real passa a ser encarada de uma forma virtual, perdendo a sua importância.

Robins afirma que o que é crucial compreender nesta era da *"cultura da simulação"* (*"tecnocultura"* ou *"cibercultura"*) é a suspensão dos princípios que regulam a existência humana no mundo real. A realidade virtual constitui a tentativa mais ambiciosa e absoluta para, deste modo, substituir uma ordem do imaginário por uma desordem da verdadeira realidade. Mas podemos também considerar este desejo no sentido contrário: enquanto expressão da insatisfação com o mundo real. A viagem utópica pode ser vista como fuga da realidade, logo, a criação de ambientes artificiais pode ser compreendida como um desejo de ultrapassar e apagar a natureza difícil do ambiente social real.

Com o virtual a existência humana vai ser aliciada a ir para o espaço da imagem performativa, carregada de afetos e fantasmas e a soberania racional transformar-se-á assim em extensão virtual. Consequentemente, não admira então que as imagens reais comecem a ser acompanhadas de doses imensuráveis de efeitos especiais e que as animações infográficas e as de carácter mais *"artístico"* invadam tudo o que são plataformas, móveis ou fixas e que sejam cada vez mais uma alternativa apetecível ao cinema de imagem real. O que aqui é invocado é uma realidade alternativa de *"natureza inatingível"* - uma realidade que não podemos tocar e que por isso, não nos pode tocar a nós. Esta tendência para experimentar o não real, é também tendência para a ordem, é ao mesmo tempo uma expressão do desejo de escapar às deficiências e à desordem dum mundo que não conseguimos apreender (Robins, 2003: 31). Nesta lógica, a transcendência é o âmago do imaginário tecnológico bem como o é do virtual.

1.9 O desejo do espectador e as produções ficcionais

Por vezes as representações tendem a desprezar ou a substituir a realidade física e, não obstante, transformam todo o processo da experiência perceptiva. Nesta *realidade alternativa* o ponto de interesse volta-se para a percepção em si, aproximando o ser, espectador da natureza, da experiência cinematográfica (Papadopoulos, 2012: 842, tradução livre). Este limiar entre realidade e experiência de representação, tem-se tornado num vasto campo de discussão e de interesse por parte da comunidade pensante. Aqui encontram-se, por exemplo, os videojogos e muito do cinema contemporâneo cujos conteúdos são feitos de regras reais e de ambientes fictícios. Jesper Juul refere-se a estas representações como "meia-realidade" (Juul, 2011) e Chris Crawford como um "subconjunto da realidade" (Crawford, 1984: 7) cujas fronteiras entre real e imaginário há muito se diluíram.

Em "*O Significante Imaginário*" (1980) Christian Metz esboça toda uma teoria sobre a forma como o imaginário interfere na percepção que o indivíduo tem sobre a realidade. Referindo-se concretamente ao cinema e às suas representações ficcionais, Metz (1980: 70), afirma que o exercício cinematográfico não é possível senão através de paixões perceptivas: o *desejo de ver* - pulsão escópica, (escotofilia, voyeurismo) que era o único na arte do mudo e o *desejo de ouvir* (que se juntou ao primeiro através do advento do sonoro) - uma "pulsão invocante" que Lacan classifica como uma das principais pulsões sexuais¹⁸. Ora estas pulsões sexuais (cuja energia é de ordem libidinal) encontram-se em dualidade com as denominadas pulsões de autoconservação (cujo objetivo é, obviamente, a conservação do indivíduo). As pulsões sexuais encontram-se sob o domínio do princípio do prazer, enquanto que as pulsões de conservação ficam a serviço do desenvolvimento psíquico determinado pelo princípio de realidade. O *desejo de ver* e o *desejo de ouvir* firmam a sua essência no princípio do prazer, fazem parte das pulsões sexuais¹⁹ e distinguem-se das outras por assentarem sobretudo na *carência*, facto que anuncia igualmente uma forte dependência do imaginário. Todavia, a carência é própria de todas as pulsões sexuais na medida em que diferem dos instintos ou das necessidades puramente orgânicas:

Aliás, importa fazer notar que instintos e pulsões são duas coisas distintas: os instintos dependem de um objecto real que não admite substituição, mas dependem apenas dele; as pulsões, pelo contrário, e até a um certo ponto, podem satisfazer-se fora do seu objecto (é a sublimação, ou de uma outra maneira a masturbação), e à primeira vista, é capaz de passar sem ele sem pôr o organismo em perigo imediato (daí vem o recalamento) As necessidades de autoconservação não podem nem recalcar-se nem sublimar-se; as pulsões sexuais são mais escorredadias. As pulsões sexuais permanecem mais ou menos insatisfeitas, mesmo após ter atingido o seu objectivo; o desejo renasce bem depressa após a curta vertigem da sua aparente extinção, alimenta-se em larga

medida de si mesmo como desejo. A carência é aquilo que o desejo quer preencher; é simultaneamente aquilo que procura manter sempre em aberto de forma a sobreviver como desejo. No fundo não tem objecto real; através dos objectos reais que são todos eles substitutos, o desejo persegue um objecto imaginário ("objecto perdido") que é o seu mais verdadeiro objecto, um objecto que sempre foi perdido e sempre foi desejado como tal (Metz, 1980: 70-71).

O que torna o exercício cinematográfico e os seus semelhantes possíveis é então o desejo, é a alucinação, é a vertigem que se baseia na procura infinita do seu objecto ausente. A *pulsão visual* e a *pulsão auditiva* mantêm uma relação exponencial com a ausência do seu objecto, logo, com a procura infinita do imaginário. Contrariamente a outras pulsões sexuais, a pulsão percepçionante (pulsão escópica e a invocante) representa concretamente a ausência do seu objecto por meio da distância a que o mantém e que faz parte da sua própria definição: distância do olhar e distancia da escuta (ibid.: 1980: 71). Neste âmbito, não é por acaso que

as principais artes socialmente aceites se baseiam nos sentidos de distância, e que aquelas que assentam nos sentidos do contacto são frequentemente consideradas como artes menores (...) Não é por acaso que os imaginários visuais ou auditivos desempenham na história das sociedades um papel muito mais importante que os imaginários tácteis ou olfactivos (Ibid.: 1980: 71).

O que torna a representação cinematográfica única é a sua reduplicação do desejo sobre a carência. Nela há uma espécie de reposição do imaginário pelo simbólico e uma generalização do exercício proibido. Esta assemelha-se ao sonho e funciona como uma reserva que escapa à vida social. Nesta medida, *«o cinema como execução técnica, como façanha, é feitiço: proeza que sublinha e acusa a carência em que se baseia todo o dispositivo (a ausência do objecto substituído pelo seu reflexo), proeza que ao mesmo tempo consiste em fazer esquecer essa carência»* (Ibid.: 1980: 76).

Nas artes audiovisuais, o *saber do sujeito* resulta da sua percepção como espectador que está ausente do ecrã. Aqui, é sempre o outro que está no ecrã: o *sujeito* está lá para o ver. Ele em nada faz parte do percebido, pelo contrário ele é omni-percepçionante:

Omnipercepçionante, tal como se diz onipotente (é a famosa "ubiquidade" que o filme oferece ao seu espectador; omni-percepçionante, também, porque estou inteiramente da instância percepçionante: ausente do écran, mas bem presente na sala, olhos e orelhas

abertos sem os quais o percebido não teria ninguém para o perceber, instância constituinte, em suma, do significante de cinema (sou eu que faço o filme) (Ibid.: 1980: 58).

Por muito que os espetáculos audiovisuais sejam extravagantes, subjetivos ou abstratos, por muito que as suas ligações se afastem da experiência do real como muitas vezes acontece no mundo da animação, há sempre oportunidade para que o seu sentido se constitua. **O saber do sujeito dá-se mesmo quando este acha o espetáculo estranho.** Ele sabe sempre que está a assistir a um espetáculo, logo o seu espírito não se vai surpreender, não vai estranhar a exposição a uma tal experiência que sabe que é perceptiva. Nesta medida, *o sujeito sabe que percebe o imaginário* e sabe também que esse mesmo imaginário se vai dispor de novo em si:

No cinema, o saber do sujeito toma uma forma muito precisa sem a qual nenhum filme seria possível. Este saber é duplo (mais é um e a mesma coisa): sei que percebo o imaginário (e é por isso que as suas extravagâncias, se necessário extremas, não me inquietam seriamente) e sei que sou eu que o percebo. Este segundo saber desdobra-se por sua vez: sei que percebo realmente, que os meus órgãos dos sentidos são fisicamente atingidos, que não estou a fantasmear (...) e sei igualmente que sou eu que percebo tudo isto, que esse material percebido-imaginário vem depor-se em mim como sobre um segundo écran, que é em mim que ele vem agrupar-se e organizar-se numa continuidade, o que eu próprio sou, portanto o lugar em que esse imaginário realmente percebido acede ao simbólico instaurando-se como significante de um certo tipo de actividade social institucionalizada, dita "cinema" (Ibid.: 1980: 58-59).

Destas palavras percebemos que o espectador se identifica consigo mesmo, consigo como puro ato de percepção, como condição de possibilidade do percebido e, portanto, como que uma espécie de sujeito transcendental.

Concluindo, na base de qualquer ficção existe então uma relação dialéctica entre *instância real* e *instância imaginária* em que a primeira se ocupa em mimar a segunda: *«há a representação que insere materiais e atos reais e há o representado que é propriamente o ficcional»* (Metz, 1980: 79). O equilíbrio que se estabelece entre estes dois polos e por conseguinte a gradação exata do regime de crença adoptado pelo espectador, pode variar de uma técnica ficcional para a outra. Para se compreender um trabalho de ficção é preciso ter em mente que o representado é por definição imaginário:

(...) eu tenho que simultaneamente "julgar ser" a personagem (processo imaginário) a fim de que esta beneficie, por projeção analógica, de todos os esquemas de inteligibilidade de trago dentro de mim, e não julgue ser ela (=regresso ao real) de modo a que a ficção se possa estabelecer como tal (=como simbólica): é o *parece-real*. de igual maneira, para compreender o filme (simplesmente), tenho que perceber o objecto fotografado como ausente, a sua fotografia como presente e a presença desta ausência como significante. O imaginário do cinema pressupõe o simbólico visto que o espectador deve ter conhecido primeiro o espelho primordial. Porém, como este instituíu o Eu muito amplamente no imaginário, o espelho segundo do *écran*, aparelho simbólico, assenta por sua vez no reflexo na sua carência. Todavia, não é o fantasma, lugar "puramente" simbólico-imaginário, visto que a ausência do objecto, e os códigos desta ausência, são nele efetivamente produzidos pelas *physis* de uma utensilhagem: o cinema é um corpo (um corpus, para o semiólogo), um feitiço de que se pode gostar (Metz, 1980: 67).

A imaginação é uma parte fundamental da experiência tanto para um filme como para uma animação, um videojogo, uma imagem, um objecto ou um espaço arquitectónico. **A forma como o imaginário interfere na percepção do indivíduo tem a ver com aquilo que este precisa reencontrar, precisamente para nele não submergir.** Nestas produções, o simbólico não chega a constituir-se senão através dos jogos do imaginário: *projeção-introjecção, presença-ausência, fantasmas acompanhadores da percepção, etc.* Mesmo depois de adquirido, «*o eu ainda assenta (...) nas figuras fabulosas graças às quais foi adquirido e que duravelmente o marcam com o selo da ilusão*» (ibid.: 1980: 61). Porém, importa fazer notar que o simbólico não é suficiente para produzir conhecimento, mas é um avatar que nos induz ao entendimento. O conhecimento só vem através daquilo que somos como pessoa, como cultura, como sociedade. E como vimos, o conhecimento vem a partir desse *retorno*.

A formação do eu, por identificação com um fantasma ou com uma imagem, situa-se essencialmente na vertente do imaginário a que Lacan se refere quando fala da experiência do espelho (Metz, 1980: 12).

As representações audiovisuais são técnicas do imaginário e os filmes de ficção são aqueles em que o significante não trabalha por conta própria mas «*dedica-se inteiramente a apagar os vestígios dos seus passos, a abrir-se imediatamente à transparência de um significado de uma história que em realidade é fabricado mas que o imaginário finge apenas ilustrar e de no-la transmitir como que fora de tempo, como se ela tivesse existido anteriormente*» (ibid.: 1980: 47). Trata-se por isso de uma ilusão referencial. Esta ilusão pode expressar-se como presença ou ausência de realidade da imagem original, por isso, passamos «*através desta dualidade, a situar-nos verdadeiramente entre mundos, na confluência daquilo que é externo (o lado*

óptico) e daquilo que é interno (a vertente escópica)» (Chinita, 2011: 5). Não obstante, «a imagem está menos no exterior e mais no interior, nas nossas mentes, sugerindo a questão de onde se encontra a realidade» (Papadopoulos, 2012: 843 tradução livre).

Este ato de imaginar, este processo profundamente pessoal e íntimo, demonstra a aspiração do indivíduo “entrar”, sem qualquer dificuldade, no mundo ficcional. Além disso, *«o desejo fetichista do espectador abolir a distância e a separação entre realidade e ficção torna o processo de ver possível»* (Ellis, 1992: 81). Por essa razão, o controlo que cada um tem na formação e eleição das suas próprias experiências, demonstra uma absoluta consonância entre realidade e ficção. Dito isto, não admira então que a ficção seja uma das grandes figuras da história social que leva a investir significantes diversos.

A este assunto voltaremos no **Capítulo 4**.



Imagem 2 - Autor e data desconhecidos.

> <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10200692731145988&set=a.2970386584023.2129287.1392503700&type=3&theater>

1.10 Vida e cinematismo

A passagem da civilização das imagens para a cibercultura, da ficção para a realidade e de novo para a ficção, permite uma avaliação da natureza do nosso envolvimento emocional e imaginário com os vários dispositivos de comunicação visual.

Desta passagem importa dizer que após o invisível e o inverificável terem ganho corpo (e carne) pelo fascínio da fé, chegou-nos o legível ou o verdadeiramente lógico através duma representação pautada pelo dogma da lei, do real e do natural. A pintura e a escultura deram os primeiros passos na concretização desta realização mas o verdadeiro ponto de viragem aconteceu quando a imagem deixou de ser uma mera interpretação de formas e passou a captar objectiva e intimamente a verdade dos instantes da vida através da fotografia. A fotografia trouxe não só a verdade da vida para as imagens, captando-a na sua transitoriedade, na sua banalidade, nos seus detalhes, como pela primeira vez na história trouxe o ínfimo do real, nu e cru. A imagem passou a ser “real” (fotorrealista).

Em a *Câmara Clara*, Barthes fala-nos de um desejo ontológico de perceber essa essência da fotografia uma vez que ela se distingue claramente da comunidade das imagens. Na sua opinião, *«a fotografia é sempre um canto alternado de “Olhem”, “Olhe” “Eis aqui”; ela aponta com o dedo um certo vis-à-vis e não pode sair dessa pura linguagem dêictica»* (Barthes, 1980: 14). Mas a fotografia, ao “congelar” instantes e momentos da existência das coisas, cria espectros e com eles inaugura uma estreita relação entre a imagem e a morte. *«Há em toda a fotografia o retorno do morto»*, afirma Barthes (1980: 20). O mundo moderno passou rapidamente a ficar povoado por esses espectros e em boa verdade, a partir de então, não mais foi cessada a vontade de se reintroduzir a vida nessas imagens ou de tornar vivos esses espectros. Foi então que as *«marionetes, as lanternas mágicas, os espectáculos de fantasmagoria e os seus diversos dispositivos, o cinema, as imagens digitais e os interfaces gráficos e as simulações e imersões que estes permitem»* compuseram, entre outros, a história da animação das imagens (Cruz, 2003: 61). Tendo sido significativa a produção destes dispositivos no século XIX, é com o século XX - o século do cinema - que culturalmente se legitima a era da imagem em movimento. Este período de todo crucial para a vida do homem, testemunha o momento em que *«foi devolvida à imagem uma cinética, um sopro de vida, que se exprime em movimento e dinâmica, tempo e duração, como se uma alma tivesse finalmente reincarnado as imagens do mundo»* (Ibid.: 61). O desejo por apreender tecnicamente as leis da vida torna-se uma perseguição fascinante:

O controlo da passagem entre inerte e dinâmico, animado e inanimado parece ser, na verdade, uma quase obsessão da segunda metade do século XIX, que exprime assim uma curiosidade específica pelos mistérios da vida. Tratando-se também de um momento-

chave de afirmação da técnica moderna, é possível dizer que esta curiosidade pelas leis da vida, visa inequivocamente os segredos da sua «fabricação». A técnica começa a sonhar aqui com uma produção artificial da vida, exibindo já, nitidamente, o seu desejo último: o de ser, propriamente, «técnica de criação» (Cruz, 2003: 63).

Muitos críticos de várias áreas do saber têm vindo a refletir sobre a nova condição da imagem, isto é, sobre a sua condição cinemática. Bergson, Eisenstein, Vertov, Deleuze, Metz, Bresson, Bazin, Aganben, Truffaut, Casetti, Godard, são apenas alguns nomes que suscitam reflexões fundamentais a respeito da imbricação vida-imagem, não apenas na sua relação com o objecto real mas sobretudo com a “*polaridade antinómica*” entre a “*máscara mortuária*” e a “*dynamis*”²⁰; entre forma e gestualidade.

Mas se ao cinema tem sido atribuído tamanho protagonismo relativamente a este poder de imbricação, importa fazer notar que à animação se deve todo o fundamento não apenas técnico mas sobretudo demiúrgico de verdadeiramente dar vida a imagens, formas ou objetos inanimados - coisa que o cinema em pleno século XXI persegue e só o consegue fazer com a ajuda da primeira. A densidade anímica que a imagem adquire com a animação – quer na sua vertente mais objectiva quer na sua realização mais abstracta ou *rebelde* – reflete que há muito mais para além da petrificação e do movimento que se encontram nela em tensão. **A animação não só é um potente modo de metonímia do próprio processo da vida como *atualiza* de forma absolutamente ímpar as infinitas relações homem-vida-imagem.**

Rica em substâncias e gestualidade, a animação não pertence simplesmente à ordem técnica ou estética, ela pertence também à ordem ética, política e ontológica sendo condição de integridade de conhecimento e de autorreflexividade humana. E porque disto trata este trabalho, procura-se, nos próximos capítulos, dar conta desta relação interpenetrante entre vida e imagem animada.

SINOPSE DO CAPÍTULO

Em “ENTRE A VIDA E A IMAGEM: Breves apontamentos epistemológicos” tentou-se de forma sucinta a compreensão da essência da vida, do homem e da sua circunstância, com realce para a influência da iconosfera sobre o sujeito-consumidor.

Sobre a vida, destacou-se que a biologia reconhece a existência de sistemas sensíveis, hierarquicamente organizados numa espiral monotónica de acontecimentos e que a filosofia defende que a mesma se revela em si própria, dando-se para lá do nosso conhecimento e do quotidiano perceptível. Esta manifesta-se não por oposição ao que quer que seja, mas por relação simbiótica com o próprio processo que a gera e a faz revelar-se em cena.

Nesse enredo, em intimidade vital e permanente relação contextual com o mundo e com todas as coisas que o constituem surge o homem, ser complexo, constituído por matéria e espírito (Bergson). Este apenas parece conseguir realizar a sua *condição humana* através da articulação entre o mundo fenomenológico (imanente) e o não-mundo, o mistério, a sombra (transcendente) (Tríás). Ao procurar sentido sobre si e sobre o mundo, desenvolve mecanismos de interpretação e através da *percepção cognitiva* e da *sinestesia psíquica* (Morin) imbrica o relato presenciado com a experiência pessoal. No fundo, a fim de assimilar, o homem (re)interpreta os acontecimentos fazendo pontes entre a conjunção e a disjunção das suas memórias e conhecimentos armazenados. O objeto existente no mundo real e a sua experiência fundem-se na percepção sensorial e formam a partir daí, imagens-símbolo que de forma invocada ou subjetiva serão reconstruídas, reinterpretadas e ficcionadas com a ajuda da memória e da imaginação (Damásio).

Essa operação que arrasta processos de contágio, transferência de imaginário e penetração ideológica, acontece por via do *onirismo intelectual* e advém duma *atividade psíquica em busca de autoconhecimento* (Bachelard). Enquanto a atividade psíquica gera imagens, impulsionada por *desejos sonhos* e *vontades*, a incessante busca de autoconhecimento atualiza e dá lastro às infinitas potencialidades mentais do homem, impulsionando-o para uma produção desmedida de um contencioso de novos significados bem como para processos de infindáveis inferências semióticas.

Segundo esta linha de pensamento, os conteúdos imprevisíveis e inesgotáveis do ser apenas podem ser traduzidos para o mundo sensível através do símbolo. É com ele que comunicamos e nos damos a conhecer ao outro. Assim, entre o físico e o metafísico, a

conjunção e a disjunção, o símbolo joga simultaneamente com dados da matéria sensível e com os de natureza conotativa ou subjetiva, tornando-se então lugar do possível encontro entre “todas as realidades”. Este recurso é estrategicamente usado pela religião e pela arte como ligação entre os dois mundos.

A breve incursão feita ao âmbito da neurologia, levou-nos a notar que a capacidade simbólica dum imaginário automatizado agilizou a capacidade recursiva de se ver uma coisa em outra, quer esta exista ou não. Ao potencializar o processo de metonímia do qual dependemos para perceber o mundo, originou novos dispositivos de regulação e instrumentos de cultura e fez ainda desenvolver mecanismos tecnológicos que de alguma forma fossem (e sejam) capazes de acompanhar a inquieta significação mental. No concreto, António Damásio afirma mesmo que a arte poderá ter surgido como meio de comunicação e acima de tudo como dispositivo homeostático tanto para o artista como para o destinatário. Com o passar do tempo e com desenvolvimento intelectual e tecnológico, os seus usos multiplicaram-se e misturaram-se. A arte tornou-se um meio privilegiado para a troca de informações factuais e emocionais de matérias importantes para os indivíduos e para a sociedade e um meio de induzir emoções e sentimentos reconfortantes. Além de ser uma forma de explorar a nossa mente e a mente dos outros e de ensinar aspectos específicos da vida, a arte tornou-se também num modo de exercitar ações morais e juízos de valor necessários à nossa vida em sociedade.

Como se tem vindo a constatar, o limiar entre realidade e experiência de representação, tem-se vindo a tornar num vasto campo de discussão e de interesse por parte da comunidade pensante. Aqui encontram-se, por exemplo produtos artísticos como os videojogos, a animação e muito do cinema contemporâneo cujos conteúdos são feitos de regras reais e de ambientes fictícios. Se nestes podemos observar a figuração das relações tempo-espço, causa-efeito, realidade-fantasia, na animação – o nosso objeto de estudo – podemos ter acesso a algo único que se relaciona com o poder demiúrgico de “verdadeiramente dar vida” a objetos inanimados e projetar qualidades humanas em tudo o que nos rodeia, através de um método que muito se assemelha a uma espécie de metonímia do próprio processo de vida (Nogueira). A densidade anímica que a imagem adquire com a animação, quer na sua vertente mais objectiva quer na sua realização mais abstracta ou rebelde, reflete que há muito mais para além da petrificação e do movimento que se encontram nela em tensão. E é desse assunto que tentaremos dar conta nos capítulos seguintes.

CAPÍTULO 2

CAPÍTULO 2

ANIMAÇÃO: objeto e circunstâncias

2.1 O que é a animação?

Animação é...

Animação é um filme animado.

Um protesto contra a imobilidade.

Transportar o movimento directamente da natureza não é animação criativa.

Animação é um processo técnico, no qual o produto final tem sempre de ser criativo.

Animar é dar vida e alma a um desenho, não mediante a cópia mas pela transformação da realidade.

A vida é calor.

Calor em movimento.

E movimento é vida.

A animação pode ser morna, quente ou escaldante.

A animação fria é um aborto.

Pegue-se em 5kg de ideias (não muito confusas, se possível), 5 kg de talento, 10 kg de trabalho intenso e alguns milhares de desenhos. Misture isto tudo e, se tiver sorte, ainda não vai encontrar a resposta certa à pergunta.

(Borivoj Dovnicovic Bordo, Ante Zanimovic, Zlatko Grgic, Vladimir Jutrisc, Aleksander Marks, Dusan Vukotic e Nedeljko Dragic [in: Descubre os segredos e anima os teus próprios desenhos – Pequeno guia prático de iniciação ao Cinema de Animação, Ciclope, 2005].

2.1.1 Definições possíveis

Durante as últimas décadas tem-se tornado evidente a dificuldade de encontrar uma formulação suficientemente consensual sobre o que se entende por “animação”, pois o modo como as novas tecnologias interferem no seu processo criativo, na sua produção e na sua finalidade, faz com que se ponham em causa todos os conceitos anteriormente estabelecidos. Embora as características identitárias da animação se estendam por diversos âmbitos, nomeadamente por aqueles que se relacionam com o desenvolvimento histórico,

científico e tecnológico, com os processos de produção e ainda com a diversidade de aplicações e a capacidade de penetração, estas, mais do que nunca, estão a ser repensadas, refrescadas e reajustadas ao projeto contemporâneo. Graças à digitalização, cada vez mais filmes de animação enchem as salas de cinema e cada vez mais filmes de imagem real incluem técnicas e meios de animação.

Mas, afinal, o que é a animação? Que poder existe na manipulação de imagem a imagem e no seu movimento aparente? Como se explica o propósito da animação no projeto contemporâneo?

Para a compreensão destas questões, tornou-se para nós necessário ir à procura dum discurso fundacional que, na medida do possível, lhes outorgue sentido. Assim, e durante o próximo capítulo, intenta-se fazer uma incursão exploratória que, em crescendo, exponha as diversas opiniões e registos realizados no âmbito daquela que é a essência da animação.

2.1.1.1 Perspectiva etimológica

Etimologicamente, a proveniência da palavra **animação** vem do latim *anima*, que significa, ar, respirar, vida, alma, espírito e está simbioticamente ligada ao seu parceiro de género *animus*. Esta relação entre as duas palavras é metaforicamente explorada pela Psicologia Analítica²¹ que refere que a forma feminina *anima* trata da ação que passa da cabeça para a alma enquanto que a forma masculina *animus*, traça uma linha que vai da alma à mente, da mente à razão e da razão à vontade ou disposição (Lewis & Short, 1969: 120-121). Por isso, enquanto *animus* é o princípio do pensamento e do sentimento que liga corpo e alma, *anima* é o princípio mais *generoso*, mais *inclusivo*, é a *lufada de ar*, o *fôlego de vida*, é a *alma* (Routt, 2007: 2).

Porém a palavra *anima* deriva também do grego *psuché* que significa psico ou psique e está na origem das palavras *psicologia* (ciência que trata da mente e de fenómenos e atividades mentais), *psicopata* (pessoa que sofre de doença mental) e *psicofísico* (referente ao espírito e à matéria). Segundo o historiador e antropólogo francês Jean-Pierre Vernant, *psuché* é uma forma de *eidolon*. *Eidolon* em grego significa duplo. «*Trata-se de um espectro, uma figura simulacral, um fantasma que deixa o corpo de um morto e passa a vaguear como sombra. Trata-se por isso de uma duplicação que vive no reino das sombras*» (Vernant, 1991: 186). Por último, a ligação ao hebraico *nefesh*, designa ser animado ou sopro vital (do homem ou do animal) presentes no mundo (Mendes, blogspot: 2010).

2.1.1.2 Perspectiva enciclopédica

Curiosamente foi possível verificar que ao longo dos últimos séculos, a palavra *animação* e as suas complementares, *animar* e *animado*, sofreram uma renovação significativa tendo os seus conceitos e significados ganho amplitude artística, técnica e científica, como consequência do desenvolvimento tecnológico, económico e sócio-cultural.

Para além de *alma*, *espírito*, *ar*, *sopro* ou *vento*, por definição, animação significa também *movimento* ou *ação*. Enquanto que nos primórdios, o seu uso era entendido como "*proporcionadora de qualquer qualidade física ou virtude*" ou "*a ação de inspirar*" ou ainda "*um enchimento proveniente de um qualquer impulso*", a partir dos meados do século XVIII, o seu significado passou a ser visto como um processo de "*dar ação*" de "*aceleração, vitalizante*", um ritual de "*encorajamento, vivacidade, vitalidade e brilho*" que vem encontrar na atualidade uma forte ligação ao sentido cinematográfico (Miller, 2003: 1). Assim sendo, temos que:

Animar:

1530 - Do latim *animatus / animare* a palavra significa "dar fôlego/ânimo; para encher com ousadia ou coragem; dotar de um espírito particular, para dar coragem a; de anima; vida, respiração" [in: on line etymology dictionary - www.etymonline.com].

1742 – O sentido de "dar vida a" ganha relevância [in: on line etymology dictionary - www.etymonline.com].

1972 – Dar vida: a alma anima o corpo; dar ação: movimento, entusiasmo, coragem.

Sentido *cinematográfico*: animar as artes; cobrar alento; decidir-se; resolver-se" [in: Dicionário Prático Ilustrado, Lello, 1972: 71]; Como verbo transitivo: dar alma a; dar vida a, avivar; dar animação a; alentar, encorajar. Como verbo pronominal: ganhar vontade ou coragem; atrever-se; alegrar-se; embriagar-se (ligeiramente)" [in: www.portoeditora.pt/alp/dol/dicionarios-online/ acedido em 15.3.2012].

Animado:

1530 – a palavra significava estar "vivo", "mentalmente excitado".

1580 – a palavra significava estar "cheio de atividade" mental e física.

1895 – a palavra passa a ganhar sentido de "imagem animada".

1897 – a palavra passa a ganhar sentido de "desenho animado" [in: on line etymology dictionary - www.etymonline.com, acedido em 15.3.2012].

Animação:

1590 – a palavra significa "ação de conferir vida". Do latim *animationem* (nom. *animatio*). Substantivo de ação.

1610 – a palavra significa "vitalidade".

1912 – a palavra ganha sentido *cinematográfico* [in: on line etymology dictionary - www.etymonline.com, acessado em 15.3.2012].

2013 - Do latim, *animatione*. Ato ou efeito de (se) animar; movimento, aceleração. Figurado, vivacidade, entusiasmo. Técnica cinematográfica que se baseia em fotografar uma sequência de imagens fixas de desenhos ou bonecos, visando a sugestão de movimento [in: www.infopedia.pt, acessado em 21.4.2013].

2.1.1.3 Perspectiva processual

Tanto o cinema de imagem real (live-action) como a animação, descendem da mesma aventura tecnológica. Contudo, foi a segunda que, inexcedivelmente, experimentou novas abordagens e abriu novos rumos à criação e produção da imagem em movimento, apropriando-se ora do universo do cinema de imagem real ora do da efabulação e da abstração total. Mas para além desta aventura, afirma Serge Eisenstein que a animação procede também da crença de que todos os objetos possuem uma *vida natural* ou uma *força vital* e que, por essa razão, «*todos eles estão imbuídos de um espírito interior*» (Eisenstein, *cit. in* Leslie, 2002: 235). Mesmo que a animação seja um lugar mágico onde tudo pode acontecer, sabemos porém que esse *espírito interior* não é “suficiente” para, na realidade, fazer mover objetos. O movimento animado é, por isso, um movimento que se cria artificialmente e não se obtém pela gravação direta do mundo real. Graças aos recursos oferecidos pela tecnologia, praticamente deixou de haver limites para a criação dum universo responsável pelo encantamento e pela interação imediata com o público. E em certa medida, a crença e a magia da animação acontecem porque esta, por vezes, oculta os seus processos de criação e o público apenas se importa com a vivência da experiência emocional. Ao se referir à obra de Walt Disney - Branca de Neve e os Sete Anões - como um marco na história da cinematografia, Barbosa Júnior (2005) esboça precisamente esta ideia:

[f]icamos tão encantados com a trama, a cor, a luz, os personagens, o movimento, que relutamos em acreditar como foram produzidos. A tecnologia que está por trás passa a não ter a menor importância. Vale a emoção, o significado, a experiência da fantasia (Barbosa Júnior, 2005: 119).

Muito antes do surgimento dos primeiros dispositivos ópticos que levaram à visualização das imagens animadas, a *ação de gerar percepção de movimento (vida) no que está estático (inanimado)* já teria sido realçada por Thomas Hobbes em 1681. O filósofo inglês destacou o lado mágico da animação²² e a nossa apetência para aceitar uma certa vontade ou disposição para a ficção:

animation is that expression which makes us seem to see the thing before our eyes»
(Hobbes cit. in Molesworth, 1840: 497) / [Hobbes, 1681, in:
<http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/animation.htm>].

Na verdade, a animação é uma arte que cria a ilusão de vida e movimento a partir da exibição consecutiva de imagens ou elementos estáticos. No seu processo, cada fotograma é produzido individualmente, podendo ser gerado por computador (numa versão bidimensional ou tridimensional), por fotografia de uma imagem desenhada ou pintada, ou por repetição de pequenas mudanças feitas num modelo através de técnicas com base no *stop motion*.

Quando os fotogramas são editados, ou ligados entre si e o filme resultante é visto a uma velocidade igual ou superior a 16 imagens por segundo, dá-se uma ilusão de movimento contínuo devido à junção de três fenómenos que abordaremos mais à frente, no **ponto**

2.5.1.1. Para se obter um segundo de filme, são necessárias 24 imagens que, em sequência, criam a ilusão de movimento. Neste processo, Marina Estela Graça reforça que «*o filme animado corresponde a uma sucessão de instantes imateriais, mas absolutamente diferentes entre si, que se definem pelo suceder das diferenças gráficas entre imagens (...) o espaço temporaliza-se na sucessão dos instantes, e a obra aparece*» (Graça, 2006: 134).

Muito embora a gravação imagem a imagem seja a essência do processo da animação podemos ler no *Glossary of Filmographic Terms* que:

animation is simply an exaggerated version of the practice of all film-making. Literally it gives life (or the illusion of life) to representations of objects, people and animals by recording them on film and then projecting them at such a speed as to give a sense of real movement (Gartenberg, 1985: 87).

Gartenberg define o processo de animação como:

the arts, techniques and processes involved in giving apparent movement and life to inanimate objects by means of cinematography (Gartenberg, 1985: 84).

Em entrevista realizada em Dezembro de 2010 pela Lucerne International Animation Academics a Jonas Reaber, no evento intitulado “*Animation at the Beguining of the 21st Century*”, este corrobora em parte a ideia de Gartenberg mas acrescenta que na atualidade, a animação é usada como uma das técnicas *mais apetecíveis* nas produções audiovisuais:

Animation continues to be a movie technique that uses the same tricks to cheat the human brain as it did 100 years ago. It also continues to be a technique used in audiovisual

productions, which are on the verge of the newest technology. The oldest moving image: animation. The latest blockbuster: animation (Raeber, 2010 in: www.liaa.hslu.ch/news/ulver).

Ora, como se constata, a animação não é apenas *uma versão exagerada da arte de fazer filmes*. No fundo, à designação de animação está implícita uma capacidade encantadora de gerar vida e imbuir personalidade em entidades que não a possuem e isto faz com que ela muitas vezes se afaste da noção comum de realidade. Dada a sua liberdade criativa e capacidade de “re-ver” a dita realidade, grande parte das suas razões temáticas nascem das mais diversas abstrações e efabulações oníricas, dos sonhos e das fantasias dos seus criadores:

A animação prestar-se-ia, por isso, a conviver pacificamente com uma certa impressão de irrealidade – ao contrário do cinema convencional, onde a impressão de realidade tende a ser fundamental – e a suspender, manipular, subverter ou desafiar as leis e convenções do mundo como o conhecemos: as leis da física, as normas culturais, as premissas éticas, etc (Nogueira, 2010: 59).

A animação é antes de mais um processo que:

gives life and soul to a design, not through the copying but through the transformation of reality (Holloway, 1972: 9 cit. in Wells, 1998: 10).

Ela é:

[an] immobile world of inanimate drawings that had been granted the secret of motion, [a] death-world with its hidden gift of life. But that life was a deeply ambiguous life, a conjurer's trick, a crafty illusion based on an accidental property of the retina, which retained an image for a fraction of a second after the image was no longer present. On this frail fact was erected the entire structure of the cinema, that colossal confidence game.

The animated cartoon was a far more honest expression of the cinematic illusion than the so-called realistic (live-action) film, because the cartoon revelled in its own illusory nature, exulted in the impossible — indeed it claimed the impossible as its own, exalted it as its own highest end, found in impossibility, in the negation of the actual, its profoundest reason for being (Millhauser, 1998: 107).

Ou ainda, é o desejo de dar movimento às representações visuais, aproximando-as daquilo que percebemos do mundo à nossa volta:

A animação corresponde à atitude que parte dos dispositivos técnicos que suportam a ilusão fílmica para, simultaneamente, fazer a ligação entre a realidade física, enquanto

ferramenta de investigação espaço/temporal, e a realidade histórica, aquela que advém do texto escrito, que transformou imagens mentais da realidade em linhas compostas por palavras, do qual as máquinas são a materialização (particularmente do texto científico). Pelo gesto da mão, pela manipulação quer das linguagens, quer dos dispositivos, o animador reapropriar-se-ia tanto da sensibilidade (no acesso ao real) como da instrumentalidade da máquina, enquanto objecto social, humano, modificador da relação que mantemos com a realidade (Graça, 2006: 120).

O sentido da animação é, em termos gerais, metafórico e as metáforas são, por sua vez, o ingrediente que tanto preserva o sentido original do assunto como, ao mesmo tempo, lhe outorga novos significados. Esta *transformação da realidade*, como atrás dizia Holloway e Graça, resulta essencialmente porque as pessoas confundem significados reais com figurados, apresentações com representações.

2.1.1.4 Perspectiva artística

E a vida acaba por acontecer na gravação *frame a frame*. Sendo esta a essência do processo da animação, Norman MacLaren diz-nos que são as pequenas variações entre cada uma das imagens (sejam elas desenhos, pinturas, marionetas, objetos ou quaisquer outros elementos) que permitem a ilusão de movimento ou animação. Neste sentido, o que acontece entre os fotogramas é mais importante do que o que acontece em cada um deles e o que realmente distingue o cinema de animação do cinema convencional é que, do ponto de vista técnico, o primeiro resulta da gravação de imagens registadas fotograma a fotograma e não de uma forma contínua, daí que a ilusão de movimento seja não apenas uma consequência da dinâmica representada em cada imagem, mas sobretudo dos movimentos entre as imagens. Como é sabido, para McLaren a animação não é a arte do desenho que se move mas é antes, a arte dos movimentos que são desenhados:

O filme animado não é a arte do desenho, mas a arte do movimento do desenho; o essencial não é o que se encontra no desenho mas o que se cria entre os desenhos ligados numa série (Norman McLaren, 1940).

Assim como McLaren, o realizador português Fernando Galrito defende a ideia de que o cinema de animação tem características que mais nenhum outro tipo de arte tem: «*esta é a única arte que faz o seu próprio movimento*» (Galrito, 2012). Segundo Nogueira (2010), a valia artística da animação parece encontrar-se precisamente nesta capacidade de dispensar os

princípios mais realistas do registo fotográfico, próprios do cinema de imagem real, para se aproximar mais da ideia de ficção total, da experimentação e do desafio da afecção somática:

Aliás, podemos mesmo constatar que se o cinema convencional encontra na fotografia uma parte explicativa da sua genealogia, a animação pode perfeitamente dispensar esta técnica, como o comprovam, por exemplo, o flip-book ou a animação directa (filmes resultantes de inscrições na própria película). Assim sendo, a base da animação parece ser predominantemente fisiológica (e não tanto química, como sucede na imagem real) e ter a ver, sobretudo, com a persistência retiniana (Nogueira 2010: 59-60).

Infinitamente mais complexa e demorada do que a produção de qualquer filme de cinema convencional, a produção de filmes de animação oferece aos seus criadores um campo de infinitas possibilidades em que lhes cabe conceber e produzir uma parafernália de elementos (personagens, espaço onde estes existem e evoluem, movimentos e expressões, figuras e ações à medida exata da narrativa), impossíveis de controlar através do cinema de imagem real (Mateus, 2004: 10). Neste sentido, compreende-se então que no imaginário popular, o animador seja visto como alguém que possui o poder para “implantar espíritos” dentro de objetos inanimados. Assim como acontece com o Dr. Frankenstein, estes são “capazes de conferir alma” sobre a matéria sem vida. Por outras palavras, o animador é visto como uma espécie de Deus criador, esperando-se dele um sopro divino, um toque que confira vida e que transforme coisas inertes em imagens animadas com movimento. E neste universo não é necessário estarmos na presença dum corpo nem de ter uma relação com a realidade próxima. O controle do movimento de aceleração e de desaceleração de uma simples linha, pode apenas encontrar na imaginação e engenho do seu animador, os limites das suas possibilidades criativas para lhe conferir vida, alma e emoção.

2.1.1.5 Perspectiva taxinómica

O termo animação tem uma relação particularmente complexa com o conceito de media e as suas conexões com as outras classes dos media, podem configurar-se igualmente complexas. Na opinião do diretor de animação Brad Birds a animação não pode ser considerada um género cinematográfico pois ela é em si mesma um meio, uma linguagem, uma forma de expressão bem como um processo que alberga uma grande variedade de outros meios, de todos os géneros e de todo o tipo de registos temáticos nos quais se encontram discursos simples ou complexos e argumentos dirigidos tanto ao público infantil como ao adulto. Para Birds, «a animação é uma forma artística capaz de afrontar qualquer género cinematográfico», já que ela é «um outro tipo de cinema», mais alternativo, mais extremo e por vezes bem mais subjetivo (Birds 2004 cit. in Costa 2010: 15-17).

Na tentativa de analisar a crítica produzida sobre a legitimidade cinematográfica da animação, deparamo-nos com um conjunto de opiniões que mais não fazem do que levantar questões de poética. Em geral, o que parece definir a especificidade do meio cinematográfico é a natureza fotográfica das suas imagens e com ela toda a possibilidade de erro e de acaso que fazem de qualquer filme um suporte susceptível à captação duma imagem essencial, duma verdade premeditada, dum momento epifânico, por vezes não planeado pelo cineasta. Ora a animação é a antítese deste processo. Ela é o reino do controlo, é uma realidade sintética cujos mais pequenos detalhes são fruto de uma decisão deliberada. Embora esta seja *a «forma de expressão mais livre e dinâmica que existe»* (Wells, 2007: 7, tradução livre) nela, o que acontece está longe de pertencer ao acaso, mesmo quando esta mergulha num universo mais experimental.

A animação é por isso dotada de uma matéria discursiva própria que recorre ao uso de dispositivos técnicos e de capacidades artísticas e cuja prática envolve o domínio de áreas tão vastas como a das ciências sociais, a física, a matemática, a linguística, o desenho ou as artes de representação para criar uma ilusão de realidade ou simplesmente uma plausível e orgânica irreabilidade através do artifício. Para além da animação ser *a síntese* perfeita das artes plásticas (pintura, desenho, escultura, etc.) da música (efeitos sonoros, tempo e ritmo) da dança (movimento) e da literatura (conteúdo do filme) ou ainda *«uma arte intradisciplinar e interdisciplinar na qual confluem outros campos, entre eles, a escultura, a modelação, a atuação, (...) a informática e as ciências sociais (...) e ocupa o espaço intermédio entre a produção cinematográfica, a arte e o desenho gráfico»* (Wells, 2007: 7, tradução livre), António Costa Valente conclui que:

Construtora de um mundo próprio, a animação socorre-se de uma e outra arte, mergulha nas tecnologias artísticas e percorre o espaço do áudio-visual de um modo relacionável mas único. Constantemente entre a acção e a transformação, o uso da gramática da linguagem audiovisual é constantemente subvertida e ultrapassada em soluções próprias e por vezes ácidas, oníricas, burlescas, etc. Fazendo uso de toda a panóplia gramatical audiovisual (plano/sequencia/cena, escala de planos, movimentos e pontos de vista de câmaras, regra dos 30°, linha de ombros, direcção do olhar, centros de interesse, “racord”, princípio dos triângulo, campo/contracampo, regras de enquadramento, etc.), a animação ganha sentido próprio na sua relação espaço-tempo (Valente, 2001:19).

Esta intersecção de diversas formas de expressão e de meios de transmissão, não só é característica do mundo da animação como adicionalmente pode oferecer valiosas comparações relativas à taxinomia dos media e a outras formas de arte.

Muito embora o livro “*Understanding Media*” de Marshall McLuhan (1994) não fale diretamente sobre o conceito de animação, podemos intuir do raciocínio do autor relativamente à informação visual que, tanto a banda desenhada (*cartoons*) como a **imagem em movimento têm forte relevância no modo como moldam a existência humana. Estes não só podem funcionar como uma extensão de uma faculdade humana, como podem mudar o modo como as pessoas pensam sobre si e sobre o mundo.**

Para McLuhan, a vida deve-se muito ao modo como processamos a informação e os media são tudo o que amplifica ou intensifica um órgão, um sentido ou uma função. Se *o meio é a mensagem*, o conteúdo de uma mensagem não tem uma grande importância. Isto equivale a dizer que o meio influencia-nos mais do que a soma das mensagens incluídas nesse meio. As mesmas palavras ditas num frente-a-frente, impressas em papel ou apresentadas na televisão fornecem três mensagens diferentes. Oral, escrita ou electrónica, o canal de comunicação molda o modo como entendemos o mundo e normalmente, o meio dominante, característico duma época, domina as pessoas (Griffin, 2009: 332-343).

Classificando os meios como *quentes* ou *frios*, esta teoria permite-nos ainda perceber que existe um princípio básico que determina os diferentes efeitos que os meios de comunicação têm sobre os seus utilizadores. Segundo McLuhan, os meios *quentes* são canais de comunicação com *alta definição* e são dirigidos para um qualquer receptor. A imprensa é um meio quente e visual, do mesmo modo que são a fotografia e a imagem real em movimento. Estas contêm muita informação, pelo que não exigem um grande esforço por parte do receptor em decifrar a mensagem. Enquanto que os textos dos livros são igualmente considerados *quentes*, a banda desenhada, a caricatura e o desenho são *meios frios*. Os media frios exigem, por isso, uma participação elevada e um envolvimento para preencher as lacunas de entendimento ou conhecimento. A rádio é um meio *quente* mas o telefone é um meio *frio*, porque o interlocutor precisa de uma resposta. Os meios *quentes* tendem a ser muito visuais, lógicos e privados, tendo por objectivo comunicar informação concreta. Os media *frios* tendem a ser *aurais*, *intuitivos* e de *envolvimento emocional*. Estes meios clarificam o contexto envolvente para que os participantes se insiram na história. Se habitualmente se pensa que a televisão é um meio visual, McLuhan classifica-a como um *meio aural e táctil*, muito frio. Pode-se estar a trabalhar enquanto se ouve rádio, mas não se pode fazer o mesmo quando se vê televisão. (Santos, 2003: <http://industrias-culturais.blogspot.pt/2003/12/sobre-marshall-mcluhan-partir-de-em.html>).

Perante o pressuposto de McLuhan, torna-se evidente que a animação apresenta todas as características de um meio *frio* além de tender a relacionar-se mais com os outros meios *frios* do que com os *quentes*, exigindo tanto da parte do seu criador como do espectador um grande envolvimento emocional e um forte poder interpretativo.

2.1.1.6 Perspectiva ontológica

Como vimos, a animação é a arte de fazer objetos inanimados parecer que se movem e que são imbuídos de vida e de personalidade. Porém, uma das questões mais pertinentes que assiste a ideia de vida, logo de *anima*, parece estar precisamente na sua **invisibilidade**. *Quem é que já viu o vento? Ou a respiração, a alma ou a mente?* questiona William D. Routt (2007: 2). Para o crítico, esta percepção só pode ocorrer ao nível dos sentidos mais profundos:

Perceptions of these things are matters of feeling, not really of seeing or even of hearing. Indeed, it seems that life cannot be apprehended by the physical senses at all. Air, which can be felt on the skin, is not by itself a sign of life, and breath - which some people believe they see when they observe water condensing in cold weather - is surely nothing other than air that lives, sensorially indistinguishable from any other air. As for soul and mind, if they can be apprehended at all, their apprehension depends on senses other than physical ones (Routt, 2007: 2).

Para Routt, a percepção destes elementos passa então por uma questão de **sentir** e não por uma questão de *ver* ou de *ouvir*. Alma e mente são apreendidas através da sensorialidade. Logo, a vida, não pode ser apreendida apenas pelos sentidos físicos. A vida materializa-se muito para além do que é palpável e visível. Ora se *a vida só pode ser representada, mediada e incorporada através dos seus efeitos, como por exemplo, pela respiração*, este argumento pode anular o sentido retórico do termo animação como representação de vida ou de “estar vivo”. Os desenhos ou os objetos não respiram. Routt elucida que **«a animação não é uma representação da vida mas, é antes, a ação de transmitir vida, de estar vivo»**. O tipo de ilusão ou de representação que a palavra animação evoca deve ser então entendida como a **forma que ganha vida**. (Routt, 2007: 1).

Mais acrescenta o autor que, *«se o senso comum consegue fazer a distinção entre um corpo morto e um vivo e, se a vida pode ser algo que não podemos ver ou ouvir ou cheirar, provar ou tocar, então, não é de admirar que a imaginação preencha este vazio com o sonho»* (Routt, 2007: 2, tradução livre).

Se, como atrás foi referido, as pessoas confundem significados reais com figurados, apresentações com representações, a aceitação da ideia de aliança da vida com as coisas que não podemos ver ou ouvir, cheirar, provar ou tocar, podem começar a desvendar o mistério por detrás da questão de como os desenhos “ganham vida” ao longo e através das suas linhas. **Se fisicamente a vida é um vazio e se mentalmente preenchemos esse vazio com a imaginação, veremos que isso só acontece porque há uma motivação:**

I want to stress that point because of the way in which the thinking about anima rapidly abandons the view from outside in favour of various routes to the interior. In the treatise by Aristotle which used to be known commonly as *De Anima*, the philosopher is not much interested in how we might or might not be able to discern whether something else is alive or not. Instead, he concentrates on inferences about motivation that seem to use internal experience as their common reference point; that are in other words, broadly speaking, phenomenological. He makes a hierarchy of motivation in which actual locomotion, when it occurs at all, is an effect of nutritive, perceptive and/or thinking impulses that originate inside the organism, setting the stage for what David Bordwell would one day call "classical narration" (Routt, 2007: 3).

As metáforas são construções das quais faz parte a própria história. A palavra *animação* - que usamos metaforicamente para nos referirmos a filmes de desenhos ou grafismos animados -, não passa de uma metáfora no seu sentido mais literal que se liga diretamente à questão «*de como os desenhos vivem*». E segundo Routt, os «*desenhos animados vivem por definição e a sua vida é baseada na motivação: alma, mente, psicologia*» (Routt, 2007:3).

A possibilidade de uma coisa se tornar animada depende então da capacidade de motivação de outrem. Lhe "induzir vitalidade" o que requer uma aceitação da ideia de que as coisas podem ser representadas "como vivas".

A **"suspensão voluntária da descrença"**, expressão registada em 1817 pelo poeta crítico e ensaísta inglês Samuel Taylor Coleridge, refere-se precisamente à vontade de um espectador, ou leitor, aceitar como verdadeiras as premissas de um trabalho de ficção mesmo que elas sejam fantásticas, impossíveis ou contraditórias. É a suspensão do julgamento em troca da premissa de entretenimento, ou a aceitação de um certo nível de improbabilidade em benefício da história que permite que o espectador se envolva com o acontecimento. O termo "suspensão voluntária da descrença" é essencialmente aplicado na literatura, no teatro, no cinema e, atualmente, na análise dos videojogos e das animações 3D. Mas para compreendermos melhor a origem do gosto pela magia do impossível, pelo mistério e transgressão - ainda hoje manifestos no cinema de animação e motivo pelo qual faz da animação um veículo fundamental para explorar emoções e sentimentos muitas vezes desconcertantes - recuemos, por breves linhas, à sua base mitológica:

O primeiro "animador" que a história conheceu foi Pigmalião. Da mitologia greco-romana, o incontornável poeta latino Ovídio (43 a.C., 18 d.C.) apresenta no *Livro X* o mito de Pigmalião, rei de Chipre, um escultor que se apaixona por uma estátua que ele próprio modelou. Num festival dedicado a Vénus, o artista pede à deusa que esta dê vida à sua obra e o seu desejo

realiza-se (<http://pt.wikipedia.org/>). O fundamento desta história revela que o sentimento e a vontade do escultor mudaram a condição da estátua. O inorgânico tornou-se orgânico, o material tornou-se espiritual.

Este grande poder que a expectativa tem sobre o comportamento humano, foi denominado pela Psicologia Positiva²³ por "**Efeito Pigmalião**". Nesta óptica, *"as pessoas tornam-se aquilo que outras esperam que se tornem"*. Nos relacionamentos íntimos, acredita-se que a expectativa que cada elemento tem com o outro, exerça uma influência extremamente positiva e esta está relacionada, como é simples de perceber, com o sucesso ou fracasso da relação. Assim como no narcisismo, o *Efeito Pigmaleão* encontra uma abordagem também ligada a uma espécie de marketing pessoal *"se [uma pessoa] se vê com olhos negativos, identificando fraquezas e más qualidades, já se sente autorizado a ser assim, o que limitará significativamente suas escolhas e sua autoconfiança"* (<http://pt.newikis.com/Metamorfoses.html>).



Imagem 3 - Jean-Léon_Gérôme (1824-1904) Pygmalion and Galatea, ca. 1890.

> <http://dieelektrischenvorspiele.wordpress.com/2013/04/05/as-20-teses-sobre-o-simulacro-de-victor-stoichita/>

A designação “Efeito Pigmaleão” (também chamado efeito Rosenthal), surge por volta do ano 1960, sendo apresentado pela primeira vez ao público por Rosenthal e Jacobson por meio do artigo “*Teachers expectancies: Determinants of pupils IQ gains*” (1966) e posteriormente pelo livro “*Pygmalion in the classroom: Teacher expectation and pupils intellectual development*” (1968). Aqui, o efeito é engendrado em atividades práticas dentro da área da educação em sala de aula. As observações de Rosenthal e Jacobson afirmam que a inteligência dos alunos era maleável a ponto das opiniões dos professores serem determinantes no aumento ou na diminuição dos seus níveis intelectuais. O Efeito de Pigmaleão possui conexões com a *ideia da profecia que se autorrealiza* (Merton, 1968). Subjacente, está a crença de que as grandes e marcantes mudanças se apoiam no cruzamento de conversas efetivas, num verdadeiro diálogo que permite a múltiplas realidades e valores intersectarem-se para construir novas possibilidades como acontece no mundo da animação. O mito de Pigmaleão, assim como outros, traduz um elemento do comportamento humano: a capacidade de determinar os seus próprios rumos, concretizando planos e previsões particulares ou colectivos (Rosenthal & Jacobson 1992).

Compreende-se assim, que todas as pessoas possam ser induzidas a um determinado comportamento ou elas próprias induzam outrem a acreditar em algo que elas querem que se acredite. Na verdade, todos nós temos uma capacidade inata para fantasiar e re-imaginar o mundo à nossa vontade, dadas aquelas que são as necessidades de cumprir os nossos desejos mais íntimos. Ora a percepção deste tipo de fenómeno, torna-se profícuo para qualquer artista dado que a observação atenta dos padrões do mundo real e a sua comparação com o produto da imaginação - que se quer livre, sem regras, normas ou convenções - pode criar contrapontos interessantes gerando grandes ideias e possibilidades de expressão pessoal. Neste sentido, não admira que se afirme então que, **a animação é, em si própria, uma excelente forma de conhecimento humano** (Wells, 1998; Nogueira 2010):

Pela sua extrema liberdade criativa, podemos verificar que a animação permite, em muitos aspectos, uma grande proximidade e compreensão da lógica do funcionamento mental do ser humano: ideias, seres e objectos que se transformam em algo completamente diferente, por vezes de uma forma quase indetectável, aproximando-se dos pressupostos de técnicas discursivas como a corrente de consciência, o *cadavre exquisit* ou a escrita automática (técnicas surrealistas que procuram precisamente emular a vida mental) [...] Na animação, como na mente, nada parece impeditivo (Nogueira, 2010: 60-61).

Curiosamente, no cinema de animação a representação do próprio ser humano tende a assumir uma presença mais simbólica e abstracta do que concreta. Na verdade, «*se a representação de um humano se aproximar demasiado do real, causa desconforto ou mesmo*

repulsa ao espectador» (Mori, 1970, tradução livre). Associada ao conceito do “*inquietante*” proposto pelo psiquiatra Ernst Jentsch num ensaio em 1906, “*Da Psicologia do Inquietante*” e mais tarde abordada por Sigmund Freud em 1919, no ensaio “*O Inquietante*”, este fenómeno ao qual o professor japonês de robótica Masahiro Mori rebatizou por “*O Vale da Estranheza*” (1970), aplica-se essencialmente ao campo da robótica e da animação 3D e diz respeito às réplicas humanas que se comportam de forma muito parecida com os seres humanos reais. O “vale” em questão advém de um gráfico da reação positiva de um ser humano em função da verosimilhança de um robô.

À medida em que a aparência do robô vai ficando mais humana, a resposta emocional do observador humano vai-se tornando mais positiva e empática, até um dado ponto onde a resposta rapidamente se torna numa forte repulsa. Entretanto, à medida em que a aparência continua a ser menos distinguível de um ser humano, a resposta emocional passa a ser positiva novamente e finalmente aproxima-se do nível de empatia entre dois humanos reais (<http://pt.wikipedia.org/>).

Mas na verdade, há ainda no século XXI o estigma de que fazer uma coisa bem feita é fazê-la muito próxima da realidade (Galrito, *in* Nativos Digitais de 4.4.2012) e nos últimos anos temos assistido a uma crescente suplantação da plasticidade da animação 2D pela animação a três dimensões, totalmente feita por computador. O poder que o digital tem para criar ambientes e fazer movimentos perfeitos em animação, além de facilitar o trabalho do animador, reduz em muito o tempo de produção e permite atingir um realismo de imagem absolutamente espantoso. E se por um lado o cinema de animação procura cada vez mais o real, por outro, o cinema de imagem real já não vive sem a animação, veja-se o caso do Jurassic Park, Senhor dos Anéis, Avatar ou Florbela, um filme de Vicente Alves do Ó, que tem algumas cenas de recriação de época que são cinema de animação digital.

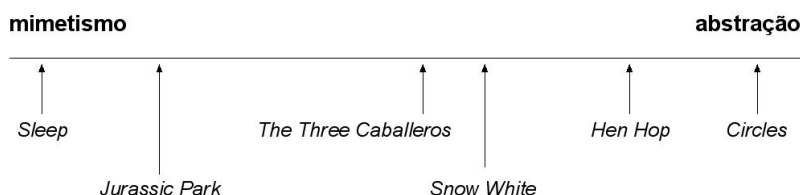
Mas deve um filme de animação ter por intenção ser uma réplica do real?

Na opinião de David Doutel, não:

Se calhar passamos a não ganhar grande coisa em fazer filmes de animação. Se o objectivo da animação tender para representar o real, então nesse caso, é preferível filmar, até porque já temos bons meios para o fazer (Doutel, *in* Nativos Digitais de 4.4.2012).

Maureen Furniss (2007) autora do livro *Art in Motion*, apresenta através de um gráfico espacial, um estudo do *continuum* entre a *imagem-real* e a *animação*, posicionando seis filmes entre o *mimetismo* e a *abstração*. Segundo a autora, enquanto «o *mimetismo* representa a imitação do real do qual se aproxima o cinema de imagem real, o *abstracionismo*

representa a sugestão de um conceito», sendo a animação a forma de expressão que mais se aproxima deste propósito (Furniss, 2007: 6 tradução livre).



Quadro 4: "A live action – animation continuum" de Furniss, M. (2007) **Art in Motion: Animation Aesthetics**, Revised Edition, Eastleigh, John Libbey Publishing. Pag. 6.

* Por retratar com exatidão o que se entende por "real", Furniss coloca perto do extremo do mimetismo o filme *Sleep*, um documentário de Andy Warhol (1963) que mostra John Giorno a dormir durante 321 minutos; segue-se *Jurassic Park* de Steven Spielberg (1993) que embora utilize a animação digital em muitos dos seus efeitos visuais, este não foge muito ao mimetismo de uma suposta realidade; no centro do gráfico, encontra-se *The Three Caballeros*, um filme Norman Ferguson (1943). Embora este seja claramente um filme de animação, a aproximação do real é ainda notória; posicionado logo de seguida aparece o filme *Snow White* de David Hand (1937). Sendo igualmente um filme de animação, percebe-se que os personagens como a Branca de Neve, o Príncipe e a Rainha foram animados recorrendo-se à técnica de rotoscopia, fazendo com que os movimentos dos personagens tivessem uma aparência realista; já no campo da abstração, encontra-se *Hen Hop* um filme de Norman McLaren (1942); e por fim, perto do extremo da abstração, Furniss coloca o filme *Circles* de Oskar Fischinger (1933) tendo em conta que os conceitos por ele representados fogem ao que podemos considerar por "real".

Ao propor a análise de campos opostos nos quais os filmes de imagem-real e de animação são justapostos, os conceitos de *mimetismo* e *abstração* vão permitir, segundo Furniss, comprovar que não existem dois termos em separado, mas antes *duas grandes tendências* no cinema em geral (Furniss, 2007: 6). E se dúvidas persistem quanto à "função" deste dois meios, Thomas W. Hoffer esclarece:

If it is the live-action film's job to present physical reality, animated film is concerned with metaphysical reality- not how things look, but what they mean (Hoffer, 1987: 3 cit. in Wells, 1998: 11).

Tanto para Wells (1998) como para Eisenstein (1988) e Griffin (2000), a animação tende igualmente a expressar-se mais através da ordem da abstração e da figuração do que da imitação da realidade, pois ela permite criar e mostrar aos outros, mundos e sensações que de alguma forma estão escondidos dentro de nós:

Animation works best as an abstract form, where it fully demonstrates its intrinsic capability of moving non-representational lines and material which fall outside the orthodox domains of 'realist' constructions and agendas. Animation of this sort may be recognized as more specifically bound up with the desire to express profoundly personal, sometimes conscious, sometimes unconscious, aspects of human thought, feeling and experience. The liberating freedom of the medium has a direct correlation with the variety of work achieved by certain animators and artists, who are not merely seeking to find the most appropriate means by which they express their vision, but to progress the medium itself (Wells, 1998: 28-29).

Eisenstein valoriza ainda a *qualidade plasmática* da animação que se caracteriza pela *rejeição da alocação das formas*, ou seja, estas passam a estar livres de uma *ossificação*, ganhando com isso capacidades extra dinâmicas para assumir as suas próprias formas. O mesmo autor acrescenta que, a fim de poder *experienciar o ecstasy da existência plasmática*, o homem procura pôr na imagem animada características semelhantes a este estado e sensação (Eisenstein, 1988: 21-22). E é através de conceitos como metamorfose, antropomorfismo, fantasia, mimese, estranheza e absurdo, mas também duma certa perversidade polimórfica dos corpos que a animação ganha uma qualidade amorfo-elástica, a qual permite que corpos e formas se movimentem livremente e se transformem magicamente em movimentos sincronizados com a música ou sons da cena. Se por um lado a metamorfose é um dos conceitos fundadores da animação, tendo sido iniciado pelo animador francês Émile Cohl, a transfiguração é uma das vantagens de se trabalhar em animação, em vez da gravação da ação ao vivo. E nesta medida, as figuras animadas não são fundadas na *fisicalidade* real, mas antes, elas transformam-se ao sabor do animador que assim projeta e materializa aquela que é também a própria plasticidade do espírito humano.

A este assunto voltaremos mais à frente no **capítulo 3**.

2.2 Os objectivos da animação

Ao longo do que já foi descrito, vai-se tornando evidente que o principal objectivo da animação é comunicar. E comunicar, neste contexto, significa materializar através de processos simbólicos algo que é imaterial como um pensamento, um sentimento, uma emoção ou uma informação. No livro *“The Illusion of Life, Disney Animation”* podemos ler que «*a comunicação de um sentimento é a essência de qualquer forma de arte*» (Thomas, Johnston, 1981: 15, tradução livre). A resposta do espectador é sempre emocional porque a arte fala sempre ao coração e no caso da animação, este factor resulta numa quase habilidade mágica que alcança sem qualquer tipo de barreira um público heterogéneo. A maior virtude desta arte parece então residir nessa capacidade de comunicar ou transmitir sentimentos, sem que estes sejam travados por qualquer tipo de obstáculo linguístico, já que as ferramentas de comunicação aqui utilizadas são primordiais, são símbolos e são gestos que todos os homens compreendem e que nasceram muito antes da própria linguagem falada. Curiosamente, a conceituada cientista Jane Goodall reporta que no mundo dos primatas, mais concretamente no mundo dos chimpanzés, estabelecem-se complexas redes de comunicação não verbal através do tacto, da postura e do gesto, capazes de transmitir entre os seus pares sentimentos de posse, submissão, medo, amor, partilha, etc. (Thomas, Johnston, 1981: 16). Com isto queremos salientar que grande parte destas expressões, sentimentos e símbolos linguísticos são bem conhecidos do homem e este interpreta-os sem grandes restrições, quer se encontre num estado passivo, de mera observação, ou se encontre num estado comunicativo, em comunhão ou partilha com o seu semelhante.

Mas a questão da comunicação parece ser um pouco mais complexa relativamente ao que acabou de ser dito. Na origem da palavra comunicar encontramos uma duplicidade contrastante que importa aqui analisar e contextualizar no âmbito do nosso estudo.

Etimologicamente a palavra comunicar encontra a sua raiz no latim através do verbo *communicāre* cujo significado se divide entre *ato de tornar comum* ou *repartir e reunir* ou *associar* [in: on line etymology dictionary - www.etymonline.com]. Consoante o seu significado se radique na matriz *uni* ou *munis*, *communicāre* designa, por um lado, a uniformidade pela qual algo se torna comum (translação de sentido entre duas partes; processo de partilha do sentido como transferência de significados, objetos ou pensamentos) ou, por outro, a comunhão da associação *inter pares* em que a emergência de um sentimento comunitário (*communitas*) e público (*communis*) é capaz de consolidar (*communire*) a harmonia entre os homens. Com efeito, esta, ora acentua a unicidade, a homogeneidade e o nível individual agrupando as diferenças através do sentido prospectivo da partilha de informação, ora acentua a diversidade, o ecletismo e o nível colectivo através do sentido retrospectivo e memorial de comunhão, de relação ou dádiva contributiva. No étimo da palavra existe, por isso, um

sincretismo entre um sentido prospectivo e partilha de informação e um sentido retrospectivo e memorial de comunhão (Mateus, 2010: 2448-2449).

Porém, há na comunicação um problema ligado à forma como esta é partilhada e utilizada.

A teoria da comunicação surge na modernidade justamente quando o conceito sofre uma ruptura e se divide em dois paradigmas de compreensão: por um lado, um **paradigma relacional, substantivo, sócio-antropológico, por outro um paradigma transitivo que se tornou preponderante, graças ao desenvolvimento tecnológico**. Se de um lado a matriz comunitária (*munis*) deu origem ao paradigma relacional, de carácter germinativo e de mediação simbólica, por outro a matriz comunal (*uni*), atualmente dominante e uniformizadora, deu origem ao paradigma transitivo, de carácter reprodutivo e de dimensão mediatizadora.

Com isto se constata que *«o enigma da comunicação consiste então, na dificuldade em balizar fronteiras separando aquilo que pertence ao domínio dos processos simbólicos e rituais e o que pertence ao domínio dos processos telemáticos (telecomunicações) de rentabilidade e eficácia»* (ibid.: 2450).

O paradigma transitivo surge a partir do séc. XIX quando o homem passa a compreender a comunicação como sendo um processo instrumental em que a transmissão de mensagens ou ideias acontece de forma instantânea através de dispositivos tecnológicos de mediação simbólica. Desde então, a comunicação passou a ser uma espécie de máquina de transporte de informação onde as barreiras espaço/temporais deixaram de existir. Sob este contexto de troca de mensagens entre indivíduos, entre máquina e indivíduo ou mesmo entre duas ou mais máquinas, funda-se a teoria cibernética da sociedade ou a teoria dos sistemas, em que natureza e sociedade são avaliadas como sistemas informacionais (Wiener, 1948). Este paradigma transitivo compreende a comunicação como um processo técnico de mediatização e de difusão em massa. **E atualmente, é perante o domínio desta mediatização tecnológica e das imagens em movimento que o homem domina a comunicação.**

Comunicação e informação tornaram-se assim, termos praticamente sinónimos e intermutáveis. Segundo Shannon Weaver, quando um receptor aceita pacificamente a ação de um emissor e o fenómeno comunicativo é perspectivado como uma conexão entre um agente ativo e um agente passivo em que mensagens transitam unilateralmente por canais diretos que ligam as extremidades, a comunicação torna-se matéria informe que a mediatização modela.

Ora se a ênfase é colocada na mediatização, isto é, na qualidade e fidelidade com que o canal comunicativo transmite, a comunicação torna-se não mais do que uma questão técnica cuja preocupação passa por apurar com que precisão os símbolos podem ser

descritos e transferidos, e com que precisão os símbolos transmitidos veiculam a significação pretendida (Weaver, 1963: 24, *cit. in* Mateus, 2010: 2451).

A sua natureza assimétrica e irreversível traduz-se na sua transmissão unilateral e sob a égide do controlo do desejo de aumentar a velocidade e a amplitude geográfica das mensagens, tendendo a reduzir a comunicação a uma simples transmissão, negligenciando a sua fundamentação cultural e intersubjetiva (*ibid.*: 2456).

O seu processo, funda-se na circularidade de dados, notícias e conhecimentos, por intermédio de redes técnicas que uniformizam as sociedades, tornando-as transparentes (controladas), explícitas e denotativas, ou por outras palavras, tornando-as em sociedades de informação ou telecomunicação. De essência invasiva e não sendo senão a causa de um efeito, a **infocomunicação** traduz ainda uma visão causal e preocupa-se em determinar um modelo explicativo baseado no pressuposto de determinação da conduta com vista à produção de um determinado resultado, advindo daí uma explicação da relação direta entre a comunicação de massa dos dispositivos tecnológicos de mediação simbólica e as suas consequências ao nível do comportamento individual (*ibid.*: 2452-2454).

Imbuída de behaviorismo, a teoria hipodérmica identifica na comunicação um dispositivo capaz de injectar valores e modos de estar nos indivíduos sem que eles possam impedi-lo. Perante o estímulo, os sujeitos desenvolveriam irremediavelmente a mesma resposta. O tema dos efeitos ocupava, assim, a maior parte das teorias da comunicação e durante esse período o conceito de comunicação apontava para a disseminação de mensagens e símbolos persuasivos com vista à manipulação da opinião pública. Lippmann (1922), Bernays (1923) e Lasswell (1927) divisavam na comunicação de massa um mecanismo de produção do consentimento e de propaganda que influenciava e controlava as acções e os pensamentos das pessoas (Mateus, 2010: 2453).

O excesso de conteúdos que caracteriza a nossa sociedade de informação, não só torna o homem aparentemente mais instruído, fazendo-o agir de forma mais *virtuosa*, como tende mesmo a o impossibilitar de *agir em geral*, substituindo-o por uma *reatividade pavloviana* que se traduz numa *esteticização generalizada da existência* que, e ao contrário do defendido por autores como Lipovetsky, representa não o “*regresso da ética*”, de uma ética “*pós-dever*”, mas a verdadeira liquidação da mesma (Serra, 2005: 1-2). Assim, quanto mais informados ou homogeneizados estamos, maior é o risco de menos sabemos como devemos ou podemos agir.

Atualmente a sociedade da comunicação traduz-se nesse estágio civilizacional do predomínio das tecnologias de processamento de informação, em que as redes telemáticas alimentam de dados os dispositivos tecnológicos de mediação simbólica que os transformam em notícias e

que por sua vez, a audiência deve transmutar em conhecimento. E se por um lado ela visa reduzir a imprevisibilidade e a desordem, pelo que é considerada em termos termodinâmicos como *entropia negativa* (Ruyer, 1954: 114), por outro ela torna-se implacável e invasiva, infinitamente reproduzível e acumulável, fazendo com que o homem moderno se deixe ir no fluxo, abandonando a sua existência e aceitando aquela que é a “estética global”. O *ser unidimensional* de que fala Marcuse (1973), *coisificado* pelos hábitos consumistas exacerbados, perde as suas referências axiológicas e ontológicas e torna-se numa espécie de autista. Porém, a comunicação como fenómeno das sociedades humanas, não é apenas responsável por ligar, transmitir ou mediatizar, mas constitui-se de duplicidades, de imponderáveis, interrupções ou mesmo cortes de transmissão. Estas irregularidades que turvam a transparência, não pressupõem a anulação da comunicação mas antes a sua ampliação e distensão: «*Comunicar é relação e relação é o paradoxo do distanciamento que avizinha, da afinidade que difere, a comunhão que une sem unificar*» (Mateus, 2010: 2455). Num princípio de reciprocidade e de reversibilidade este ocorre através de um processo de intercâmbio simbólico gerador de sentido e da criação de laços sociais profundos.

Muito embora as redes telemáticas possuam hoje a capacidade de acelerar os processos de transmissão de informação, estas encontram-se desprovidas de uma propriedade relacional que transforma o fluxo global ininterrupto na abundância simbólica que respeite os tempos humanos e os integre numa experiência simultaneamente particular e plural. Parece faltar à informação a competência que a comunicação detêm e que consiste em aliar experiência individual e experiência colectiva. **Se por um lado a teoria da informação se preocupa com a rentabilidade, a eficácia e a economia da transmissão de mensagens entre indivíduos ligando-os, por outro, a comunicação centra-se no problema de harmonizar sujeitos sem que renunciem à sua irredutibilidade constitutiva, relacionando-os²⁴:**

Trata-se não de massificar mas de humanizar, de gerir a passagem da subjectividade à intersubjectividade, a manutenção do individual em colectivo. (...) A superioridade da comunicação face à informação advém da preeminência da comunhão do pensamento sob a partilha do pensamento. Se a informação torna comum, faz uno, homogeneíza, a comunicação faz-se plural, diferencial segundo o modo da relação, um que conjuga a associação, a fraternidade e a participação (ibid.: 2456).

Sendo a comunicação um significante da ação humana, esta visa essencialmente a conservação da ordem e da estrutura cultural através de um processo simbólico sobre o qual a realidade social é produzida, reparada, reproduzida e transformada. Assim concebida, ela descreve o modo como a ordem social (macrosociologia) é realizada ao nível das interações (microsociologia) (Craig, 1999: 144) e é a partir deste fundo simbólico em perpétua

regeneração que pode ocorrer o vínculo social que torna as comunidades e a vida associativa possível. «*Aprender a ser humano passa por desenvolver, através do dar e receber da comunicação, um sentido efectivo de ser um membro individualmente distinto da comunidade*» (Dewey, 1991: 154, *cít. in* Mateus, 2010: 2457).

O fenómeno comunicacional caracteriza-se então pelo paradoxo de tornar a singularidade universal. «*Ela revela-nos a singularidade do outro enquanto comunica a comunidade, enquanto nos comunica os seus membros e como indivíduos de uma mesma pertença*» (ibid.: 2457). E é neste contexto que a comunicação, enquanto relação, se inscreve na animação.

O modo como a comunicação faz relação e cria a comunidade, transparece na propriedade que a animação detém: a de atravessar estratos e diferenças, fazendo convergir em todos os indivíduos o mesmo sentimento comunitário, o mesmo laço de união e de identificação recíprocos. Em larga medida, a animação ajuda-nos a compreender a organização do mundo na sua formulação mais precisa. Nela, denota-se uma certa tendência para criticar, ironizar mas também atualizar e manter a sociedade coesa, tratando-se por isso, de um processo que serve para sincronizar comportamentos e fazer refletir sobre os processos sociais de fundação de sentido. Mais do que uma linguagem ou técnica para a produção de cinema, a animação é um meio que comunica de forma alternativa aquilo que os seus criadores leem e absorvem das dinâmicas da vida. E por mais humildes ou superiores que sejam as suas causas ou motivos, ela terá sempre por objectivo comunicar o testemunho do encontro com a vida, no sentido da sua desocultação.



Imagem 4 - Santiago 'Bou' Grass: screen shots do filme “El Empleo / The Employment”, 2008.

Esta sátira social retrata a vida de um homem anónimo que realiza a sua habitual viagem para o trabalho, imerso num mundo em que a utilização de pessoas como objetos é uma prática comum.

> <http://vimeo.com/32966847> > <http://www.opusbou.com.ar>

2.3 Os desígnios da animação

Tendo por intenção propósitos lúdicos, didáticos, comerciais ou mesmo autotélicos (algo que é um fim em si mesmo) a animação é hoje entendida como uma base de comunicação extremamente eficaz, capaz de estimular o encorajamento, despertar inquietações e potenciar emoções latentes em indivíduos, grupos ou colectividades, induzindo-os, porventura, à ação. Graças ao crescimento tecnológico e à preferência do público, o vídeo passou de uma exceção a uma expectativa. Este meio mediático, combina simultaneamente um efeito máximo em todos os sentidos-chave: *o que os olhos podem ver, o que o ouvido pode ouvir, o que os dedos das mãos de forma interativa podem controlar, resulta no que as emoções querem experimentar*. No entanto, segundo o mesmo estudo, é a animação que acrescenta ao vídeo (de imagem real) todo um universo onírico exponencialmente mais criativo e cativante que facilmente nos induz à vivência de uma emoção ou fantasia. Nesta medida, podemos observar que na publicidade, nos cenários de televisão, em todos os géneros de cinema, inclusive no documental, a animação é hoje, como há cem anos, imprescindível para materializar tanto esses sonhos do público como o de qualquer um dos seus criadores.

Para Paul Wells, a animação é uma linguagem única que tem métodos e aplicações muito distintas. Ela é capaz de proporcionar um *continuum* de possibilidades narrativas, estéticas e técnicas e de estimular os criadores a criar ferramentas com as quais podem expressar novos estilos gráficos e ilustrativos (2007b: 7). Além disso,

animation is the most pertinent and versatile language with which to embrace all versions and interpretations of 'narrative', breathing life into old stories and creating new ones, enhancing the literal, realising the fantastic and supernatural, and visualising consciousness and concepts (Wells, 2007a: 16).

A animação é, por isso, um procedimento que detêm inúmeras possibilidades de criação e de interpretação decorrentes de diferentes técnicas usadas e de infinitas possibilidades de realização narrativa. O paradigma foi estabelecido pela linguagem cinematográfica, mas a diferença está na atualização e adaptação desse paradigma, uma vez que o processo de criação é realizado num universo com uma sintaxe muito própria. **Sendo a animação uma forma artística de forte cariz experimental, esta exhibe vantagens sobre a imagem real, na medida em que:**

- a animação permite exercer um maior controlo sobre o processo criativo e o resultado da obra;
- a animação oferece um modo de expressão totalmente distinto da imagem real e uma maior liberdade criativa;

- a animação tem a possibilidade de se relacionar com o mundo físico e material da imagem real e atuar dentro dele;
- a animação tem a capacidade de mostrar uma representação distinta da “realidade” e de criar mundos que se regem por códigos e convenções que diferem radicalmente dos do mundo real;
- na animação tudo o que é imaginável é exequível, é a arte do impossível (Wells, 2007: 10, tradução livre).

Para se realizar um filme de imagem real é necessário reunir uma série de meios e recursos que podem ser extremamente dispendiosos (os atores, as equipas especializadas de pré-produção, produção e pós-produção, o local, o tempo a disponibilidade, etc). No caso da animação, o criador poderá não depender de nenhum destes factores, podendo ser tudo criado em ambientes controlados, usando menos recursos, usufruindo de uma maior margem de manobra criativa. Na maior parte das vezes, os produtos daí resultantes, são bem mais expressivos, envolventes, criativos, memoráveis e, acima de tudo, extremamente eficazes devido à sua facilidade de compreensão.

A grandeza da animação constitui-se no que *«não pode ser facilmente representado numa representação»* (Ward, 2008: 20-21, tradução livre). Esta dedica-se mais à esfera dos afectos e da emoção do que do racional e da realidade empírica que caracteriza as práticas dos filmes de imagem real. Mesmo nos seus momentos relativamente miméticos (com recurso a técnicas 3d ou à rotoscopia), **aquilo que vemos não é apenas uma vontade de mimetizar o mundo mas é antes uma tentativa de operar a sua desconstrução**. A relação dialética entre "aparências" e "realidades" é, portanto, de extrema importância para a compreensão do homem no mundo e do lugar que ele nele ocupa.

2.4 Os agentes da animação

Longe de se esgotar nas suas categorias promotoras, pretende-se nesta análise sublinhar a extensão e a diversidade do universo da animação. De facto, além de multifacetada, esta arte está em toda a parte, materializada na forma e mascarada no seu próprio conceito.

Nesta abordagem, veremos que a animação se serve essencialmente de três agentes: o desenho e o movimento (segundo Paul Wells, 2009) e a imaginação (Monserrat: 2006).

2.4.1 O Desenho

Tratando-se de uma habilidade com a qual todos nascemos, o desenho²⁵ é um processo inato e necessário à nossa expressão e mediação.

Do latim *designare* (*de+signare*), significando «*marcar (de maneira distintiva), representar, designar; indicar; ordenar, arranjar, dispor; marcar com sinal distintivo*» (Machado, 1995: 316-317) ou *revelar, mostrar* (Ferreira, 1994: 366) e ainda, *intento; desígnio; representação das coisas e dos seres, ou até mesmo das ideias, por meio de linhas e de manchas a lápis, a tinta, etc* (Costa e Melo, 1999: 513), este reflete uma determinada percepção do mundo e dá azo a comunicar pensamentos, sentimentos, ou mesmo múltiplas experiências sensoriais. O desenho permite-nos, por isso, registar o que observamos (exterior e interiormente) – algo que é primordial para os animadores -, assim como, recordar coisas, épocas ou lugares mais relevantes e reinventar todo um novo mundo, simplesmente começando por questionar o próprio mundo em que vivemos. Nesta medida - e dada a sua imediatez -, o desenho como ferramenta privilegiada na aquisição e aprofundamento do conhecimento, revela-se como uma espécie de espelho transferencial dessa visão empática sobre o mundo.

Diz-nos Graham Collier:

In the beginning was the Drawing. At least fifteen thousand years before the appearance of writing, cavedwellers were engraving lines on pieces of bone and impressing stains over rock walls» (Collier, 1985: 1).

Para o autor do livro “*Form, Space and Vision*”, o desenho procede de uma necessidade humana primordial de testemunhar e gravar as experiências e as preocupações mais relevantes da vida:

... at the beginning art was not practiced to beautify the home or to satisfy cultural interests and become a commodity to be bought and sold. Instead, It was a way of participating in the forces which determined the fortunes of life it self. “Art was not,” as Pablo Picasso once said, an “aesthetic operation,” but a “form of magic, designed as a

mediator between this strange, hostile world and us, a way of seizing the power by giving form to our terrors as well as our desires... (Collier, 1985: 2).

Aliando acuidade visual e perceptiva ao poder de síntese gráfica e formal, o desenho implica acima de tudo, capacidade de análise intelectual que, no momento do desenvolvimento da sua ação, ativa todos os recursos físicos e mentais para que o envolvimento com o assunto faça fluir o desenho como que se de um «*prolongamento visível de uma necessidade interior tão natural como qualquer outra necessidade biológica*» se trate (Mendanha, 2007: 31).

Talvez, entre outras razões, seja a motivação de fundo pelo desconhecido, o fascínio pelo oculto (por aquilo que não está presente e que, de forma insinuante, lateja em desafio), a força interna ou pulsão que faz brotar essa necessidade de riscar quase compulsiva nas crianças. E que pode ser entendida como necessidade homeostática, presente na harmonia interna fundamental numa relação saudável do sujeito com o meio. Por isso, essa necessidade ou pulsão para o desenho, por vezes, disfarça-se em simples operações mentais, comuns em situações tão díspares como recordações, maquinações mais ou menos insólitas e complexas, abstracções cognitivas; enfim, sempre que o sujeito actua nos meandros da própria vida (Mendanha, 2007:31)

Através da «*atividade física do desenho, o sujeito fica realmente conectado com o mundo e consegue vê-lo como realmente ele é*» (Merleau-Ponty, 1996: 127 tradução livre). As sombras não são mais apenas gradações de cinza e o céu já não é apenas céu. Através dessa ação, o desenho em Platão é visto como um meio de *loucura divina*, ou como afirmou Merleau-Ponty «*um delírio que é a visão de si mesmo*» (ibid.: 127 tradução livre).

No sentido Peirceano, pode ver-se o desenho como um *índice* que liga e ativa o olho e a mão, bem como o próprio indivíduo e o mundo. O desenho em si, como *pegada*, é um *índice* desta ação. Nós "desenhamos" o lápis sobre o papel e esse movimento é o *índice* do movimento da nossa mão e dos olhos (leia-se capacidade de análise intelectual e emocional). Há de facto um *sistema de equivalências* entre os modos de produção de arte através do desenho, já que «*só desenha quem tenha aprendido a ver o mundo com corpo inteiro*» (ibid.: 142 tradução livre).

Além do desenho servir para clarificar a *percepção visual* através do registo gráfico analítico, Collier explica que este serve ainda para potenciar a *expressão pessoal*, o *virtuosismo da performance* e a *mística* adjacente aos momentos civilizacionais mais marcados por tendências metafísicas. Embora hoje já não possua a mesma carga de *empatia mágica* como a observada nos primórdios da civilização, o desenho como *ato mágico*, continua a manifestar «*traços profundos da atitude pré-lógica, especialmente quando as nossas relações mais profundas e mais importantes com outras pessoas estão envolvidas*» (Collier, 1985: 9

tradução livre). Do mesmo modo, *a presente atração psicológica do desenho* é um indício dessa mística ancestral, livre já da primitiva necessidade de sobrevivência, mas ligada ao entendimento da essência do desenho, *pelo meio do qual podemos participar com alguma autoridade na vida das coisas*. Nesta medida, este não só deve ser entendido como uma via que *visualmente dá forma e consolida experiências tangíveis*, mas também como aquele que nos permite *possuir a vida, através do prolongamento de um evento no tempo*, fazendo com que os seus *acontecimentos* mais relevantes se tornem permanentes (ibid.: 9).

Segundo a abordagem estruturalista defendida por Molina, na qual o sentido do mundo pode ser entendido através da compreensão das estruturas matriciais profundas presentes nos gestos e vestígios fenomenológicos «*o desenho, ao mesmo tempo que configura uma ideia, comunica e informa a estrutura com a qual cada pessoa apreende o fenómeno, refletindo ao mesmo tempo o valor simbólico que assume*» (Molina, 1995: 18). Sem poderem ser dissociados, gesto e estrutura remetem para as ideias que os próprios materializam no desenho, tornando-se este numa espécie de escrita formada por *elementos fundamentais de identidade individual* que, no entanto, refletem igualmente valores e impulsos circunstanciais das convenções sócio-culturais (ibid.: 23).

O desenho no universo da animação

Esta forma natural de autoexpressão que encontra nas crianças uma atitude desinibida, sem complexos ou atavismos criativos, dilui-se à medida que o tempo vai passando. Aliás, a sociedade tem vindo a eliminar das nossas mentes a ideia de que todas as pessoas podem desenhar. O desenho passou, então, a ser visto como uma habilidade puramente artística já que por vezes, para a maioria dos indivíduos fora do campo das artes se torna difícil lidar com outros aspectos da existência além da realidade que por eles é vivida.

Segundo Mário Minichiello, artista politicamente comprometido com o desenho narrativo:

la acción de dibujar permite al artista mirar el mundo, fragmentarlo y reconstruirlo. El dibujo como disciplina permite al realizador desarrollar una memoria visual, lo que significa que pueden utilizarse experiencias y observaciones del pasado de una forma penetrante e perspicaz que, a su vez, cambia la naturaleza de lo que se crea y se transmite. En verdad, el dibujo tiene mucho en común con el texto, en el sentido de que tienen reglas y éstas pueden quebrantarse. Las reglas básicas de la construcción del dibujo son: la gramática (hacer marcas), la sintaxis (el layout), y el significado (el contenido e el tema). En el dibujo utilizamos medios, procesos, técnicas, artesanía, métodos, marcas, composiciones, yuxtaposiciones, contextos, gestos y ambientes, así como el desarrollo y la descripción de personajes (Minichiello, *cit. in* Wells, 2007: 26).

O desenho pode então, ser uma ferramenta imprescindível em todas as fases preparatórias de qualquer projeto, nomeadamente, e em especial num de animação. A ação de desenhar traz em si a possibilidade de experimentar, analisar, interpretar e desenvolver um complexo glossário de ideias e conceitos, tornando-os visíveis e esclarecedores a todos aqueles que direta ou indiretamente possam vir a estar envolvidos com o projeto.

Para o conceituado animador da Disney, Ollie Johnston:

hand-draw animation is as much about thinking through the process as executing technically well-expressed phases of graphic action. (...) Don't illustrate words or mechanical movements. Illustrate ideas or thoughts with attitudes and actions. (...) If possible, make definite changes from one attitude to another in timing and expression» (Johnston 1928: 42 *cit. in* Wells, 2009: 14).

Independentemente da sua técnica ou estilo de representação, o desenho permite a visualização do essencial da informação, bem como do significado que se pretende dar a um determinado assunto.

Segundo o animador inglês Barry Purves *toda a animação é desenhada* no sentido em que o desenho é o agente que torna possível decidir sobre uma boa parte dos seus componentes: o aspecto dos personagens, as características dos ambientes, a estética das coreografias inerentes às cenas animadas (movimentos, trajetórias, ações, etc), composição dos planos, narrativa etc. Na breve lista de recomendações que a seguir transferimos, Purves enumera os principais elementos que um animador deve ter em conta no momento do desenho do seu filme de animação:

- O animador deveria experienciar outras formas artísticas, especialmente aquelas em que predomina o movimento, como a dança, e aquelas que contam histórias por outros meios, tal como sucede com a ópera ou a música.
- A animação é, basicamente, uma arte metafórica, perfeita para refletir todo o tipo de situações e mostrar diferentes perspectivas e ideias sobre a cultura em que vivemos.
- A atuação dos personagens constitui o núcleo central dos filmes de animação, pelo que é extremamente importante concentrar-se na sua linguagem corporal e os seus gestos como ferramentas de expressão.
- A atuação dos personagens deve ser simples e clara: um gesto direto vale mais do que cinco gestos grandiloquentes.
- Deve-se evitar mover todos os elementos em cada fotograma. As pausas são benéficas e os silêncios podem ser muito expressivos.
- Os filmes de animação não devem ser realistas, mas sim credíveis, pelo que é necessário estabelecer uma 'lógica ilógica' do mundo criado que seja credível.

- Deve-se utilizar todos os elementos do mundo animado que se criou para explicar a história e estes elementos devem estar integrados no filme de forma coerente.
- A animação é uma espécie de coreografia, pelo que se deve evitar concentrar unicamente no rosto dos personagens e não há que ter medo em mostrar toda a figura. Também é necessário manter as poses dos personagens, estirar os seus movimentos e efetuar mudanças de ritmo. Importa recordar que a animação não é uma ciência matemática e que não tem regras exatas.
- Deve-se tentar captar a 'essência' do personagem mediante o desenho e criar para ele um vocabulário e um movimento específicos, para que o significado das suas ações sejam claras e concisas.
- Deve-se utilizar a arte e o ilusionismo característicos da animação para criar "obras dentro de obras" ou então "filmes dentro de filmes" que condensem a trama e que, acima de tudo, deem uma perspectiva diferente a este mundo supostamente conhecido ou assumido. (Purves, *cit. in* Wells, 2007: 33 tradução livre).

Destas recomendações podemos inferir que uma das mais importantes características do desenho imbuído nestes processos e abordagens se prende à forma como este agencia, promove e encoraja a visualização das ideias e dos conceitos e ainda, como este facilita o pensamento acerca da narrativa. Nesta linha de pensamento, Minichiello refere que na animação, a influência da câmara no ato do pensamento visual é preponderante mas o desenho consegue ir muito mais além do que as câmaras ou qualquer outro dispositivo mecânico pode registar. O «*desenho conta com a liberdade ilimitada da mente*» e, por essa razão, permite ao artista, animador, ilustrador ou designer «*transladar o espectador para um qualquer espaço, através de uma qualquer experiência onde muitas vezes as histórias são explicadas sem o recurso a qualquer palavra*» (Minichiello, *cit. in* Wells, 2007: 27).

Mas ninguém desenha sem se questionar ou sem pensar no que vai comunicar. Um personagem deve funcionar com e sem palavras. Estas são as ideias que inspiram vida de um personagem e que ditam o seu aspecto, os seus movimentos, a sua textura, a sua cor, o seu temperamento e a sua relação com o meio envolvente. Este nível de consideração deve ser aplicado a tudo o que desenhamos. (...) Subestimar o poder do desenho narrativo é como desperdiçar a arma mais versátil com que um animador pode contar. O desenho narrativo permite aos artistas analisar activamente qualquer tema de uma forma original e distinta. O desenho permite provar ideias, planificar composições independentemente dos meios utilizados para realizar a tarefa. Acima de tudo, o desenho narrativo permite aos artistas pensar visualmente, em voz alta, e iniciar um diálogo com sua imaginação (Minichiello, *cit. in* Wells, 2007: 27, tradução livre).

O livro *Drawing for Animation* (2009) de Paul Wells apresenta, de forma muito breve, sete elementos que descrevem precisamente esta capacidade de mediação do desenho. Baseado nos conceitos de *observação*, *percepção*, *memória*, *interpretação*, *representação*, *imitação* e *experimentação*, Wells define estes como os principais elementos a ter em conta no ato do processo da elaboração de um filme de animação.

Assim, temos então:

a) Observação

Diz-nos Wells que, na sua essência, *a observação é o processo de aprender a ver* (Wells, 2009: 16). Observar é, portanto, o ato de olhar com atenção, de considerar, de examinar, de notar. Ao ver, o observador como que começa a ver o mundo de novo, assim como, começa igualmente a ter consciência da sua verdadeira dimensão e lugar que ocupa no universo que habita. Desta forma, *a compreensão do que se vê*, pode, segundo o mesmo autor, processar-se de três formas distintas:

Jornalística: um ato de reportagem pessoal.

Documentário: uma tentativa de captar tão realista quanto possível a coisa observada.

Experimental: dotar a pessoa ou o objecto observado com um registo personalizado através de códigos e convenções estabelecidas pelo desenho na arte ocidental (Wells, 2009:16, tradução livre).

Para a animadora Joanna Quinn, o desenho de observação é imprescindível ao desenvolvimento e à consolidação das suas animações:

O desenho do natural, o desenhar a vida, é uma parte essencial do meu trabalho de animação. Mesmo que as pessoas digam que sou uma boa desenhadora e que tenho uma boa percepção do movimento tridimensional, continuo a necessitar de desenhar a vida. Se eu não o fizer, os meus desenhos convertem-se em algo plano e tímido. Quando realizo muitos desenhos a partir da observação, os meus traços tornam-se mais seguros e penso em três dimensões (Joanna Quinn *cit. in* Wells, 2007: 24, tradução livre).

Mesmo que o desenho não seja a expressão final escolhida para um projeto de animação, o *desenho de observação* revela-se uma prática fundamental em todo o seu processo, não só porque este permite a representação mais ou menos precisa de um determinado assunto, como, acima de tudo, revela ser o melhor processo de *reconhecimento* e de *gravação* (Wells, 2009:16). Efetivamente o desenho de observação tem a capacidade de desafiar a lógica espaço/temporal e tudo aquilo que é dado por “conhecido” ou “entendido”. É desta forma

que aos artistas é dada a possibilidade de examinar cuidadosamente as particularidades do mundo material que muitas vezes nos passam despercebidas e assim revestir as cenas do quotidiano de profundo significado e conhecimento. Contudo, importa referir que este tipo de registo, reflete a forma como os autores são, ou foram, *condicionados a ver*, ou como foram *ensinados, segundo padrões ou convenções de reconhecimento* (ibid.: 16-18). Pode tratar-se de um registo de um gesto, de uma emoção, de uma forma ou postura de um corpo num ambiente específico. O que realmente importa é que no desenho de observação, a mão, a mente e os olhos funcionem como um todo, que de forma sincronizada e coerente facilitem a compreensão e a expressão do que está presente em cena.



Imagem 6 - Joanna Quinn esboçou esta cena no Café das Artes, Rio de Janeiro, Brasil, durante o Anima Mundi 1999. Note-se que a autora não só capta a aparência das pessoas mas também o seu movimento e estado de espírito.

> <http://www.awn.com/animationworld/animamundi-decade-memories>

b) Percepção

A mão, a mente e os olhos são necessários para o registo de uma cena, mas algo acontece antes deste procedimento.

O termo percepção refere-se à informação que o corpo é capaz de distinguir e perceber. Este processo, que é também por muitos entendido como um processo de compreensão, torna-se numa experiência mediada, já que requer o uso dos sentidos afim de poder processar todos os dados que lhe chegam do exterior e do interior (Aristotles, *cit. in* Schwartz 2004, 12-17).

Para ser perceptível, o objecto ou assunto deve ser capaz de ser entendido pela mente através da interação dos órgãos sensoriais. É à interpretação da sensação resultante dos sentidos que se dá o nome de percepção. A percepção é, então, o que nos permite dar sentido ao mundo através da recolha de dados e da experiência dos nossos sentidos. Mas a questão coloca-se sobre como nós percebemos e o que significa perceber. Além disso, o que

torna um objecto perceptível? Seremos nós os atores da percepção ou será que é a percepção que age sobre nós?

Este assunto por nós já abordado no **Capítulo 1** revê em Aristóteles, a crença de que para se perceber algo, não é necessário entender mas antes, manter a percepção (ou sensação) de que esse algo é verdade. A discussão de Aristóteles sobre a percepção como sensação envolve sempre a noção de julgamento segundo o “gosto”. Contudo, a sua teoria não elucida claramente como podemos estabelecer diferenças entre as diversas percepções.

Igualmente explorando a conexão dos sentidos com a sensação e percepção James J. Gibson apresenta uma opinião particular. Para o psicólogo americano, não são os sentidos a chave da percepção: «*the theory of information pickup requires perceptual systems, not senses*» (Gibson, 2004: 77). Em vez dos sentidos, Gibson acredita que dependemos de *sistemas perceptivos* que, como descreve no seu livro *The Senses Considered as Perceptual Systems* (2004: 71-76), podem atingir os nossos sentidos de forma *ativa* ou *passiva*.

A percepção resulta numa integração sensorial, no que Gibson e Maurice Merleau-Ponty estão de acordo:

These five perceptual systems overlap one another; they are not mutually exclusive. They often focus on the same information - that is, the same information can be picked up by a combination of perceptual systems working together as well as by one perceptual system working alone. The eyes, ears, nose, mouth, and skin can orient, explore, and investigate. When thus active they are neither passive senses nor channels of sensory quality, but ways of paying attention to whatever is constant in the changing stimulation (Gibson, 2004: 4)

(...) meu corpo é não uma soma de órgãos justapostos, mas um sistema sinérgico do qual todas as funções são retomadas e ligadas no movimento geral do ser no mundo (Merleau-Ponty, 1999: 314).

Merleau-Ponty fala-nos de «*uma inspiração e expiração do Ser, ação e paixão tão levemente discerníveis que torna impossível distinguir o que se vê do que é visto*» (Merleau-Ponty 1964: 167). A experiência do artista não é mais do que o paradoxo de um ser ambíguo que se pode ver, ainda que não simultaneamente, de dentro e de fora:

O mundo fenomenológico não é o ser puro, mas o sentido que transparece na intersecção de minhas experiências, e na intersecção de minhas experiências com aquelas do outro, pela engrenagem de umas nas outras; ele é portanto inseparável da subjectividade e da intersubjectividade que formam a sua unidade pela retomada de minhas experiências passadas em minhas experiências presentes, da experiência do outro na minha (Merleau-Ponty 1999: 18)

Thomas Reid explica que na percepção de um objecto observam-se três factores: em primeiro lugar *uma concepção ou noção do objecto percebido*, em segundo, *uma forte e irresistível convicção e crença da sua presente existência* e, em terceiro, *que esta convicção e crença são imediatos e não são fruto do raciocínio* (Reid: 2004: 24). Um objecto é percebido e reconhecido como existente na sua forma imediata, criando uma experiência do objecto. Por essa razão, nunca questionamos a existência do que vemos, mas antes questionamos o que entendemos dessa existência, encontrando aqui mais um ponto importante que nos remete à **grande força da animação**. A animação é possível porque tudo o que acontece perante os nossos olhos não é posto em causa; o que se questiona é precisamente o que se entende dessa existência que por vezes é materializa de forma muito peculiar. Reid infere que *a percepção comanda a nossa crença sobre a nossa própria autoridade* (Reid: 2004: 25). Assim como a *suspensão voluntária da descrença* de Samuel Coleridge (1817), isto equivale a dizer que **ver é antes de mais acreditar**.

Compreende-se, por isso, que o processo perceptivo só aconteça quando se produz uma consciência da experiência perceptiva. Mas isto, levanta inevitavelmente outras questões importantes no âmbito da percepção em relação à mediação. Para o nosso estudo, importa ainda perceber se a percepção tem realmente um papel ativo, ou passivo e de que forma a arte, os media e concretamente as linguagens utilizadas na animação, podem afectar a nossa percepção. Por isso, questiona-se que *qualidades de entendimento* são relevantes nessas formas de comunicação e como poderá ou não o ato perceptivo conduzir à identificação da nossa marca ontológica?

O filósofo e reformador educacional John Dewey, defende que a percepção é uma faculdade intermediária que opera entre a ideia do artista e a sua compreensão. Para Dewey, a arte é algo que não pode ser experimentado no passivo, mas antes, esta requer uma ação já que se trata de uma interpretação dos sentidos pela mente. Contudo, esta experiência pode ser limitada por uma miríade de interferências, internas e externas, resultando daí um desequilíbrio perceptivo que faz com que a compreensão do indivíduo se revele, por vezes, falsa ou escassa. Para este intelectual, *a percepção não é apenas o que vemos nem o que entendemos por ver, mas é antes o equilíbrio de ver e compreender simultaneamente* (Dewey, 2005: 46).

Como já havia demonstrado Kant, não é suficiente fazer a experiência mas antes deve haver um conjunto de conhecimentos subjacentes que tornam a experiência em algo perceptível e verdadeiro. No mundo artístico, o fazer ou produzir acontece verdadeiramente quando o resultado atingido resulta de um processo de compreensão e controlo de questões de produção. A arte em si, é perceptível como arte, porque na sua essência, há todo um processo de análise e avaliação de inúmeros factores que passam pela *observação, apetite estético, interpretação pessoal*, etc. que qualifica e define o que é percebido (ibid.: 49-51).

A percepção na arte requer portanto um papel ativo (como de forma similar referiu McLuhan através da definição e identificação dos meios frios).

No entanto, no ensaio “*The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*” (1936), Walter Benjamin expressa uma outra convicção muito particular em relação à definição de percepção dentro da obra de arte. Para este filósofo, a percepção pode alterar-se ao longo da história e com isso, distorcer-se:

During long periods of history, the mode of human sense perception changes with humanity's entire mode of existence. The manner in which human sense perception is organized, the medium in which it is accomplished, is determined not only by nature, but by my historical circumstances as well (Benjamin, 1936: 222).

Por acreditar que os objetos possuem *aura*, Benjamin escreve que através da reprodução, objetos e imagens *perdem a sua aura*, tornam-se facilmente perceptíveis e as pessoas tornam-se elementos sujeitos à manipulação. Segundo a teoria de Benjamin o ato de percepção em si é algo incontrollável. A arte pode assim ser algo que engana ou compromete a nossa percepção de uma forma que nem mesmo a realidade consegue fazer. A realidade tem um conjunto de normas que formam a nossa percepção; o espaço e o tempo são um sistema fixo que criam limites para o reino do possível. Já a arte tem o poder de insinuar verdade dentro da sua própria realidade, sendo que a sua base está normalmente sediada no imaginário. Neste contexto, a percepção não representa algo que é fixo ou constante mas apoia-se num sistema de elementos de mudança. As nossas experiências e condicionamentos culturais influenciam os nossos pensamentos mas, por sua vez, sem eles, não teríamos nenhuma possibilidade de entendimento. Parece que percepção é uma amálgama do consciente e do inconsciente, de uma atividade passiva e ativa. A percepção não é uma verdade mas sim uma crença que permite o entendimento imediato (Aque, 2007: 3). Nada que seja devidamente considerado como *conhecimento* pode escapar à mediação da nossa percepção. Não há portanto, nenhuma forma de conhecimento humano que não seja mediada, o que será o mesmo que dizer que nenhuma realidade (real ou virtual) existe sem ser mediada.

No caso da animação, ao invés da objectividade relativa da observação, o reconhecimento do ato perceptivo por parte do artista, não só conduz à identificação da sua marca ontológica, como é o primeiro passo para a abstração relativamente às convenções estabelecidas pela representação realista. Este factor *pode determinar o espaço entre o mundo material e o artista, o sentido de realidade e o processo em direção à interpretação e expressão estética* (Wells, 2009: 22). Estas premissas podem indicar ainda: o quanto o artista quer ou não afastar-se da reflexão da realidade; a interpretação do desenvolvimento da realidade que demonstra

e ilustra mais facilmente a sensibilidade, a técnica e a abordagem do artista; ou a completa abstração da realidade na qual configuração e convenção colapsam (ibid.: 22).

Por último, a percepção na animação é um importante aspecto do processo imaginativo, no sentido em que todo o desenho se baseia em tornar *fisicamente visível* o que está a ser criado na mente. Aqui, a percepção está intrinsecamente relacionada com a cognição e implica, além de outros factores, conhecimento, literacia visual, contextualização e memória:

The observation of a person or place is inevitably coloured by the way it is perceived. The artist's perception is defined by his or her background, knowledge and context, and the particular way in which the subject is imagine or remembered to be (Wells, 2009: 22).

c) Memória

Segundo a lenda, o desenho foi descoberto por uma jovem mulher de Corinto²⁶, chamada Dibutada que, movida pelo desejo de reter a imagem do seu amado Polemon (que estava preste a embarcar numa nau de retorno incerto), traçou o contorno da sua sombra projetada na parede (Muecke, 1999: 1). A pintura de Joseph Suvée (Bélgica, 1747-1807) reproduz o momento: Dibutada reparou na sombra de Polemon e socorrendo-se de um pedaço de carvão, contornou-a, preservando uma evocação do seu amado. Mais tarde, o seu pai, um oleiro, transferiu esse desenho para uma escultura, prolongando igualmente o desejo de reter a memória de Polemon, entretanto falecido.

Por analogia, a arte passou a ser vista como um *tipo de memória*, um dispositivo físico pelo qual o efémero se pode eternizar.



Imagem 7 - Joseph Suvée, Dibutada, ou a Origem do Desenho, 1791, Groeningemuseum, Bruges.
> http://filma-me-redux.blogspot.pt/2011_02_01_archive.html

Como vimos anteriormente, é impossível subestimar a importância da memória já que esta é essencial para a nossa existência. Sem ela não seríamos capazes de executar funções básicas ou de realizar pensamentos abstractos. Além disso, é através do nosso conceito de passado que somos capazes de criar as nossas próprias identidades e de as comunicar aos outros. É ainda através dela que somos capazes de compreender o que é apresentado (ponto de partida dos meios de comunicação) e de aprender a criar. A memória é, portanto, uma capacidade humana básica que nos permite recordar eventos passados e conhecimentos adquiridos. No artigo "*Narrativa, Memória e Escravidão*" (1994), WJT Mitchell argumenta que a memória é interessante não tanto pelo que revela, mas antes, pelo que esconde. Mitchell define *memória* como um *media*, pleno de significados diferenciados, uma *tecnologia específica*, um *mecanismo*, um *artifício sujeito à alteração pelos processos semióticos*, que serve para a obtenção da liberdade de movimentos e domínio sobre a temporalidade subjetiva da consciência e da temporalidade objectiva do desempenho discursivo. Se os artistas visuais interiorizam o processo-função da memória como uma modalidade utópica e terapêutica, a memória para os restantes, adquire uma função mais politizada, isto é, ela passa a ser uma modalidade através da qual o sujeito se capacita:

o sujeito narra o seu passado, explica as suas experiências e ganha poder sobre o mundo em que habita (Mitchell, 1994 tradução livre).

Na verdade, é fácil observar que as principais guerras culturais ocorrem cada vez mais em torno de questões de representação e do passado. A precisão da memória como media de informações acerca do passado tornou-se desde há muito tempo politizada e cheia de discrepâncias. Por isso se afirma que a memória é algo que oferece à função cognitiva o efeito de recordar; ela é o local da retenção e armazenamento de experiências sensoriais passadas e é ainda, o lugar que atua como meio de recuperação da inacessibilidade do inconsciente (on-line Oxford English Dictionary). Ela é a intermediária temporal entre as impressões sensoriais e a consciência presente. É um canal temporal, uma máquina do tempo que se alimenta de vestígios sensoriais. É ainda ao mesmo tempo interna e externa, natural e artificial.

Segundo Wells, a lembrança pessoal é um dos recursos mais importantes para a criação artística, sendo esta igualmente a maior instigadora da expressão visual:

A memória é um factor intrínseco à construção tanto do desenho como de todas as outras formas de animação. (...) A animação é em si mesma uma cópia da memória psicológica (Wells, 2009: 24 tradução livre).

Esta *cópia da memória psicológica*, de que nos fala o autor, não só se verifica na forma como o contexto pessoal do animador influencia o aspecto final da sua criação, como

sobretudo se verifica na forma como esta **vai dar ao artista capacidade de mediar, seleccionar e atribuir significado à expressão de uma série de aspectos particulares, relativos a um determinado assunto.** É no momento da tradução técnica e estética que o animador passa a ter consciência das suas próprias memórias. **O pensamento, a análise e o recurso às memórias pessoais tornam-se desta forma factores fundamentais para a animação que, através da expressão visual as consegue materializar.**

Na arte, a memória está muitas vezes relacionada com a aparência ou a materialidade já expressa em outras formas ou suportes visuais. Veja-se o exemplo de *Dreams and Desire: Family Ties* (2006) de Joanna Quinn que, influenciada por Hergé (autor de Tintin), Degas, Toulouse-Lautrec e Daumier, parece captar o gesto e a expressão corporal de cada um dos personagens, num preciso espaço e tempo. Aqui, o desenho para além de ser um valioso elemento de gravação que funciona como memorando (o registo da essência de um determinado momento ou assunto que mais tarde pode vir a ser desenvolvido ou trasladado para uma animação), é também um valioso elemento que funciona como catalisador da memória. Neste exemplo do trabalho de Joanna Quinn, podemos verificar que a autora recorre a dois tipos de memória:

- *memória consciente*: que é a associação de conhecimentos de história e de técnica;
- *memória sensorial*: que abraça o sentido emocional que enfatiza a expressão do movimento e de todas as suas complexidades (Wells, 2009: 24 tradução livre).

Como vimos, as emoções têm um papel fundamental na vida de todas as pessoas mas objectivamente neste campo da animação, o desenho permite ilustrá-las e defini-las com bastante clareza. Através do desenho, a animação dá vida às suas intrínsecas narrativas e o registo emocional expressa-se através do exagero e compreensão, da captação e do registo de profundos momentos de prazer, de dor ou de revelação. No fundo, a animação carrega consigo significados e sugestões emocionais que incitam relacionamentos simbólicos, ideias associadas ou *insights*, que resultam em narrativas visuais (ibid.: 24). E neste terreno, a narrativa encarna muitas vezes, os sentimentos da própria memória dos animadores.

d) Interpretação

A linguagem artística, ao tentar significar o mundo, fá-lo de muitas maneiras, mas todas elas derivam de uma mesma premissa: instituir um significado.

A interpretação que é simultaneamente uma forma pessoal de entender e de apresentar, tem por intenção explicar o sentido e o significado de um determinado assunto, de tirar uma

indução ou um presságio e assim exprimir um pensamento (Lello, 1972: 655). A interpretação pode ainda estar relacionada com preocupações estéticas e com o desejo de apresentar um determinado ponto de vista (Wells, 2009: 28-29). Neste sentido, talvez se possa dizer que a arte da interpretação está intimamente relacionada com um certo factor de liberdade. Muito embora se pense que a liberdade antecede a ação, integrando o mais profundo do ser e a sua esfera privada, a verdade é que a sua interpretação está vinculada à interação conjunta da esfera pública e subjugada ao seu juízo: «*a vontade inicia a ação mas o juízo precede-a*» (Arendt, 2003: 199). O ato de interpretar passa inevitavelmente pelos trilhos da própria identidade. E delineá-la implica conhecer o *eu* e reconhecer o *outro* que, sendo necessariamente diferente do primeiro, é sempre semelhante.

No âmbito das artes, Hannah Arendt faz a distinção entre *artes de realização* (artes que se realizam na presença de um público, ex. teatro, dança) das *artes criativas de fabricação* (artes gravadas num suporte, como por exemplo o cinema ou a pintura). Diz-nos a autora que nas artes de fabricação, a liberdade permanece oculta, valorizando-se o produto final, enquanto que nas artes de realização, o processo permite a exposição das virtudes artísticas em espaço público e na presença de *outros*. «*Na polis, a liberdade desvela-se*» (Arendt, 2003: 200-201). A interpretação como *arte de fabricação* valoriza essencialmente o resultado, isto é, a obra-prima em si, enquanto que na *arte de realização*, se procura compreender o processo com todos os seus desafios e vicissitudes, construindo um espaço de interação com o *outro* que ora se amplia, ora se restringe. O reconhecimento da identidade do *outro* pode causar uma reação de tolerância ou intolerância, proximidade ou repúdio, solidariedade ou indiferença. Nesta dicotomia, surge o intérprete como elo que permite, por um lado, a difusão da obra por outros ambientes e culturas e por outro, a sua utilização como instrumento propedêutico de amadurecimento da consciência e difusor de tolerância (Cavalcante, 2008: 5006).

Em “*Obra Aberta*” (1962), livro que reúne uma colectânea de ensaios a respeito das formas de indeterminação das poéticas contemporâneas da literatura, das artes plásticas e da música, Umberto Eco atribui um papel ativo ao *outro*, ou seja, ao intérprete, convidando-o a participar na construção final do objecto artístico. Em Eco toda a *obra de arte é aberta*, comportando diversas interpretações que sendo potencialmente ilimitadas e infinitas podem contudo originar *super interpretações*. Desta forma o autor reconhece na linguagem artística a pluralidade de sentidos como traço definidor, em oposição à linguagem quotidiana.

A interpretação através do desenho, é um claro indicador do entendimento e conhecimento do artista. No caso da animação, é através dele que o animador *reflete* um assunto por meio do seu próprio olhar, isto é, através do *seu ato interpretativo e criativo de ver*²⁷. Esta reflexão é feita a partir da própria visão, experiência e desejo de representar do artista. (Wells, 2009: 28).

Este conjunto de transformações que só se dá quando o sujeito criador se abre a novas perspectivas poéticas, serve então, para consolidar um ponto de vista e igualmente para produzir formas que são usadas com propósitos simbólicos e metafóricos. Para um artista que trabalha com a animação, é importante deter as ideias e pensamentos chave que sustentam uma visão original e a transladam para a prática da imagem em movimento. Como explica Joanna Quinn, neste processo, o desenho revela-se um meio fundamental pois este permite dar forma às ideias através da sua materialização visual. O desenho interpretativo, registado sob a forma de storyboard, pode revelar todo o tipo de intenções relativas à interpretação do artista. Se numa primeira fase os desenhos fluem livremente captando a vida e movimento dos personagens, de seguida, há que olhar para eles de forma crítica e ver se eles representam exatamente o que se pretende comunicar:

I think to capture your initial idea on the storyboard is the most important thing. What I normally do is draw the characters randomly and then put a box around them, or draw a box but go outside of it. I try wherever possible not to put any constraints on the initial idea and be as free as I can at that stage, because those first drawings are the most lively ones and they sum up what I'm trying to do. Then I take each storyboard frame, blow it up on the photocopier and make it a size that's nice to work with, after I've captured the movement and energy within the drawing I then look at it critically, often using the mirror to check the perspective. Looking at an image in reverse is like looking at it with a fresh pair of eyes. I make sure that every key drawing is as good as it can be before I move on (Quinn *cit. in* Wells, 2009: 28).

e) Representação

A representação é por norma uma consequência da interpretação. Se por um lado a representação intervém no real porque cria ilusões que nos distanciam dela (Platão, 1908), por outro, a representação pode ser vista como um meio ou um canal através do qual o homem recebe o "real" (Aristóteles, 1987). Quer num caso quer noutro, a representação é sempre um reflexo pessoal, é uma ficção ou uma simulação que, através da metáfora, tenta fundir-se com a crença do espectador. Como referimos no **capítulo 1** Christian Metz afirma que a ficção é uma das grandes figuras históricas e sociais e na sua base instaura-se a relação dialéctica entre a *instância real* e a *instância do imaginário*:

Na arte, o representado é por definição imaginário; é o que caracteriza a ficção como tal, independentemente dos significantes utilizados. Enquanto que a representação no teatro é inteiramente real, no cinema [e na animação] é imaginária, o material já é um reflexo. Deste modo a ficção teatral é mais sentida como um conjunto de comportamentos reais

activamente orientados para a evocação do real (...) enquanto que a ficção cinematográfica é sentida de preferência como a presença quase real desse próprio irreal (Metz, 1980: 79).

Assim como no cinema, o desenho pertence ao representado, ao ficcional ou como vimos em Arendt, às artes criativas de fabricação. A sua importância cresceu à medida que os artistas foram conseguindo fazer das suas representações um palco objectivo de expressão crítica e ganhando gradualmente visibilidade nas mais diversas e dominantes formas de media. Atualmente, os projetos que mais têm contribuído para o desenvolvimento dos media e que refletem de forma persuasiva sobre regimes ideológicos, políticos e sociais são, notoriamente aqueles que estão mais relacionados com o cinema de animação.

As qualidades únicas que esta arte detém, enquanto máquina de representação ficcional, permitem aos artistas explorar a sua visão crítica sobre o mundo, bem como encontrar soluções personalizadas, quer em termos técnicos quer estéticos, muitas vezes diferentes das apresentadas pelos filmes de Hollywood ou pelas narrativas convencionais vistas em televisão. Wells diz que estas perspectivas, muitas vezes dirigidas à identidade social, desafiam precisamente os estereótipos usados pelas narrativas clássicas (Wells, 2009: 33). O desenho representacional que não é mais do que uma espécie de escrita formada por *elementos fundamentais de identidade individual*, como dizia Molina (1995: 23), joga deliberadamente com os padrões pré-estabelecidos pela sociedade e desafia todas as expectativas pela *revisão, representação e re-interrogação* das formas em que a identidade foi construída (Wells, 2009: 35).

A exemplo do que acabou de ser dito, o trabalho “*Girls Night Out*” (1987) de Joanna Quinn ilustra esta rejeição pelas convenções feitas pela sociedade. Nesta obra, a autora reverte efetivamente todas as convenções estabelecidas por Hollywood, relativamente ao papel da mulher.



Imagem 8 - Joanna Quinn: screen shots do filme “*Girls Night Out*”, 1987.

Desde a estreia deste filme Joanna Quinn estabeleceu-se como uma das mais distintas animadoras inglesas, tanto pela sua vívida opinião e descrição sobre o papel das mulheres na sociedade como pela inegável qualidade dos seus registos gráficos, uma arte desenhada à mão com um forte sentido de ritmo visual e de movimento.

> <http://www.bbc.co.uk/wales/arts/galleries/joanna-quinn/05/>

Os primeiros *storyboards* de "*Body Beautiful*" ilustram e desafiam a sua própria aparência, rejeitando a forma como, aos olhos dos homens, as mulheres supostamente devem ser ou parecer (ibid.: 33) Este trabalho, particularmente interessante na medida em que radicaliza a percepção do corpo e a sua condição representacional, chama à atenção para todas as questões pelas quais as pessoas julgam as outras: aparência física, idade, estatuto social, etc.

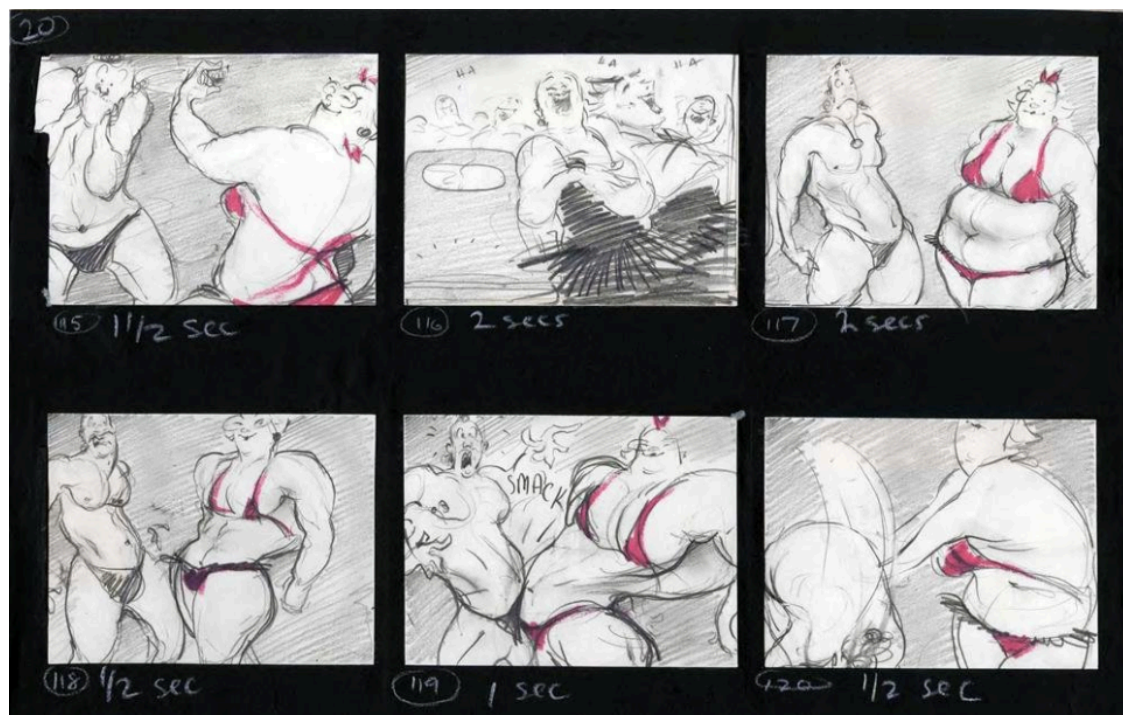


Imagem 9 - Joanna Quinn: "*Body Beautiful*" storyboard, 1990.

> <http://www.berylproductions.co.uk/body-beautiful/>

É à luz de exemplos como este que ecoam a realidade mas que também desafiam as convenções da própria representação (tanto através da remodelação estética como pelo conteúdo da própria imagem) que a versatilidade representacional da animação se tem vindo a afirmar e a tornar-se numa arma poderosa que desafia questões tão pertinentes quanto a nossa realidade ou imaginação pode alcançar.

f) Imitação

Muitos artistas começam por imitar as coisas que mais gostam e admiram ou simplesmente as coisas que conseguem reconhecer à sua volta. Esta necessidade inicial de imitação emerge de referências do mundo real e é mais tarde adaptada e desenvolvida através do processo de *reinterpretação* e de *reposicionamento* (Wells, 2009: 36). No caso concreto da

representação dum personagem através do desenho, este pode exigir que se recorra muitas vezes a um certo grau de imitação: imitação no sentido de ir buscar referências ao real para que o público facilmente identifique os seus padrões e não no sentido de cópia, por falta de capacidade do artista. Aliás, «*artista é aquele que é capaz de utilizar, refinar e refazer através da técnica, estilo e estruturação do conteúdo, a fonte de inspiração do seu projeto*» (ibid.: 37, tradução livre).

Na opinião de Joanna Quinn a referência fotográfica pode ser particularmente importante para o desenho de animação, dado que esta pode espelhar um determinado contexto histórico, um determinado estado de espírito e inspirar um conjunto de ações que poderão ocorrer num determinado espaço:

I use photographic reference. If I'm drawing a particular character then I'll go out looking for that character, or try to work out what sort of hair he would have, what sort of clothes he would wear. So then I'm out walking I'll perhaps see someone and think, oh yes, then I go back and do a drawing of someone with a certain kind of curly hair or something. So you're piecing it together like a jigsaw (Quinn, *cit in* Wells, 2009: 36).

A imitação ou o desenho imitativo pode ainda levantar questões ligadas a estilos reconhecidos pelo público. O incontornável estilo hiper-realista da Disney gera ainda hoje, por parte dos criativos, uma atenção especial na medida em que estes ou se aproximam (imitam) ou lhe fazem resistência. Na verdade, muitos dos animadores ditos tradicionais, possuem uma habilidade exímia para combinar o desenho ao seu mais alto nível metodológico com algumas técnicas de performance. Aliás, esta junção do desenho com as artes performativas é vista ainda hoje como uma das características singulares e a forma como o desenho opera na animação. Graças à conquista feita pelos Estúdios da Disney, a rejeição da anarquia imagética e a adopção dos códigos e das convenções estabelecidas pelo cinema de imagem real e pelo realismo fotográfico, permitiu, até certo ponto que os seus filmes conseguissem sustentar narrativas de longa duração e trouxessem novas consequências para o processo de animação: um maior compromisso com um desenho anatómico e um maior reconhecimento dos livros de aventura narrativa, do que são exemplo os *comic books*. A ação dos personagens passou a ser igualmente mais convincente e a realização dos storyboards permitiu a criação de um realismo relevante e a consolidação da narrativa tanto para os filmes de curta como de longa-metragem. De referir que em termos históricos, este facto teve um impacto incontornável pois, a partir de então, a animação passou a ser reconhecida como uma *distinta forma de filme* e uma *genuína forma de arte gráfica*, afirmando-se como uma atração principal e não como um “enchimento” de programas audiovisuais (ibid.: 7-8).



Imagem 10 - Don Graham foi contratado pelos Estúdios da Disney (1934-36) para elevar a proficiência dos desenhos dos animadores.

> In "The Illusion of Life – Disney Animation" 1981: p. 71.

A conquista da Disney deixou um vasto legado que se mantém relevante na forma como abraça as diferentes abordagens do desenho com vista à preparação da animação final. Perseguindo especialmente a ideia de que os personagens com características humanas ou animais deveriam ter uma inquestionável verosimilhança anatômica e antropomórfica, a escola da Disney treinou os seus animadores de forma a que estes pudessem elevar as suas capacidades de mimetizar todas as formas da vida. Para tal, foram usados diversos recursos que incluíam excursões a jardins zoológicos e a museus, a compra de animais empalhados e até mesmo de cadáveres para que se pudesse estudar o funcionamento das articulações, dos músculos e dos ossos. Além disso, instituíram programas de treino que incluíam aulas de anatomia e desenho de modelo vivo, psicologia da cor e princípios de representação. Insistiram na observação de mímicos e de grandes atores do cinema mudo e agendaram palestras com grandes artistas da época em áreas relacionadas com a produção dos seus filmes como Orson Wells, Frank Lloyd Wright e Charles Chaplin (Martins, 2009: 116).

Foi Walt Disney que anunciou que almejava atingir a "ilusão da vida" através da animação. Para ele, não havia dúvidas, uma personagem animada *«tem que atuar, representar convincentemente; parecer que pensa, respira; convencer-nos que é portadora de um espírito. E para envolver completamente a audiência, essa personagem tem, por fim, que estar inserida numa história»* (Disney, cit. in Júnior, 2002: 99). A inspiração vinda destes desenhos levaram ainda os artistas a testar novos desafios e estéticas para os seus personagens e cenários, coreografando posturas e gestos, potenciando a narrativa e o movimento, desenho a desenho, quadro a quadro. Todos estes esforços e recursos iriam culminar, já em 1930, na sistematização dos conhecidos 12 princípios da animação (entretanto atualizados em 1981 por Thomas e Johnston no livro *"The Illusion of Life"*). Estes princípios tornaram-se num novo

paradigma, se não numa fórmula para muitos animadores. A sua dimensão revolucionária está na pertinência e precisão com que estes princípios viabilizam a reprodução fluida do movimento dos seres vivos, sem que com isso se perca a consistência das formas volumétricas, a perspectiva e toda uma série de outros fundamentos que tornam possível a metonímia dos processos da vida.

A animação clássica da Disney manteve-se praticamente inalterável e continua a ser uma referência das mais belas abordagens do desenho de animação. Contudo outros níveis de abstração foram sendo conquistados. E se inicialmente o reconhecido estilo Disney se espalhou por todo o mundo, tendo a sua estética e modelo industrial sido imitado ou adoptado por vários países, a verdade é que outras abordagens emergiram e desafiaram as suas linguagens: da China, por exemplo, veio uma nova identidade estética usada pelo Shanghai Studio perfeitamente reconhecida pelo uso da estética caligráfica; do Japão a arte erótica dos Floating World painters e da Inglaterra a caricatura satírica (Wells, 2009: 38). Estas abordagens tornaram-se como que a identidade estética destes países muitas vezes imitados ou reinterpretados por artistas que se seguiram.



Imagem 11 - Uma das obras-primas da animação chinesa: Mudi "O menino com a flauta de bambu" realizada por Te Wei e Qian Jajun e produzida pelo Xangai Studio em 1963. > <http://one1more2time3.wordpress.com/tag/studio-shanghai/>

Importa por fim concluir que o *desenho imitativo* não tem por intenção ser cópia do referente mas antes, ser a ligação entre um estilo e o seu propósito interpretativo. O desenho imitativo tem como finalidade fazer a ponte para uma referência que o público rapidamente reconhece, facilitando, por essa via, todo um processo de significação e comunicação.

g) Experimentação

O desenho é uma ferramenta extremamente flexível no que respeita à expressão e abordagens e encoraja o artista a correr riscos através duma vasta variedade de experiências durante todo o processo do seu trabalho. A experimentação é o método mais livre que o desenho pode experimentar, já que sem regras, convenções ou trejeitos, o artista livremente descobre-se a si próprio através dum crescendo técnico, estético e temático (Wells, 2009: 40-43).

Em entrevista realizada a Joanna Quinn, a artista expressa que o desenho, na sua vertente mais experimental, encoraja-a na pesquisa pessoal, no desenvolvimento do seu estilo e no encontro de soluções de expressão visual:

I've learnt over the years to become confident with my drawing. When I start a drawing I know what I intend to draw but I let the line take me in other directions and create forms that I hadn't thought of, especially with the human figure. I love finding different ways to bend the head back or twist the torso just by using line to feel the form. Suddenly I'll see something dynamic and decide to strengthen the line a bit. This is why my drawings have so many lines on them, and why I don't like rubbing them out. It shows my exploration of line, my enjoyment of mark-making. I often have the sensation of not being in control of my hand, that some other force is guiding me, which is probably a common sensation for artists who are totally at ease with a particular medium. My drawings are very loose and yet very considered, and this is why I'm so suited to animation, because animation is all about loads of drawings, lots of problem-solving (Quinn, *cit. in* Wells, 2009: 40).

Tanto para o desenho como para a animação, a experimentação varre campos que vão desde o figurativo à abstração com a finalidade de atingir um único propósito: explorar novas dimensões de expressão. No entendimento de Wells, a experimentação é a alma da expressão pessoal e pode ser entendida segundo três pressupostos principais:

- Em primeiro lugar, esta forma revela-se vital no desenvolvimento de ideias embrionárias desafiando todos os termos e condições para a invenção e criação.
- Em segundo, facilita a pergunta-resposta do artista à medida que este intuitivamente vai registando e automaticamente avaliando e revendo o seu resultado.
- Terceiro, esta promove o processo de repetição, seleção, refinamento e prática onde

ideias, percepções e memórias são exploradas. O desenho forma-se e transforma-se, traduz ideias e dá alma à interpretação e à expressão pessoal (Wells, 2009: 41, tradução livre).

Wells acrescenta que o desenho experimental é todo aquele que «*não é rígido, não é fixo, não está sujeito ao rigor do sucesso nem do fracasso*». Todo ele é «*um processo de tentativa-erro, das coisas que nascem do não-planeado, das ideias inesperadas, dos conceitos formados dos rabiscos, da junção e sobreposição de esboços e imagens*». Se bem que possa ser restrito a determinados objectivos e necessidades ele é ainda «*uma pura oportunidade que permite todo o tipo de resolução de problemas*» (Wells, 2009: 42, tradução livre). Dito isto, o desenho experimental pode ser conseguido através do uso de vários métodos e ferramentas que em contextos muito variados encorajam e favorecem a inspiração para a representação personalizada de todo o tipo de emoções ou convicções dos animadores. E a este respeito, a história da animação conhece um dos mais exímios artistas que desde de cedo, soube representar esta tendência e perceber na animação toda a sua potencialidade no que respeita a possibilidades experimentais e estéticas: Norman McLaren. Responsável por estabelecer um dos maiores e mais importantes centros de vanguarda e experimentação de animação do mundo, McLaren, funda, a convite de John Grierson o Departamento de Animação do National Film Board of Canada em 1941. A genialidade de McLaren ficou internacionalmente conhecida pela técnica de desenhar e pintar diretamente na película (método direto), como se constata nos trabalhos “*Dots*” (1940), “*Stars and Stripes*” (1940), “*Begone Dull Care*” (1949) ou “*Blinkity Blank*” (1955). Além disso, McLaren parece ter incrementado o som sintético através do desenho direto na parte da película reservada ao áudio. Com essa técnica, cria-se som, sem se precisar de o gravar e, surpreendentemente, tem-se a possibilidade de controlar volume, tom e ritmo.



Imagem 12 - Norman McLaren pintando diretamente sobre a película (1940).

> <http://blog.nfb.ca/blog/2013/12/05/call-for-entries-mclaren-wall-to-wall/>

O conhecimento destas possibilidades do desenho permitiram assim novas aproximações metodológicas no ensino da montagem audiovisual, reforçando a ideia de conjunto, unidade e cruzamento dos sentidos. Mas McLaren foi mais longe e como se sabe, para ele, a animação não é a arte dos desenhos que se movem, mas antes a arte dos movimentos que são desenhados. Não existe uma narrativa tradicional, com começo, meio e fim. Quem dita a narrativa é o movimento. Com este pressuposto, este artista antecipa um pensamento que se iria estender ao cinema através de Philippe Dubois, Jacques Aumont e Raimond Bellour: o seu desejo de liberdade e de autonomia na construção do discurso fílmico. Contudo, McLaren esclarece que esta liberdade só é possível dentro dum contexto de delimitação, questionamento e suspensão do carácter de exclusividade dos dispositivos que suportam o cinema:

Em resumo, a concepção e execução da maior parte das minhas obras para o National Film Board dependeu provavelmente de quatro coisas:

- Tentar manter o mínimo possível de mecanismos técnicos entre minha concepção e a obra realizada;
- Manipular pessoalmente os mecanismos que de fato permanecerem, de modo tão íntimo quanto um pintor que trabalha em sua obra ou um violinista que toca seu instrumento.
- Fazer das muitas limitações desses mecanismos, quando trazidos em contacto com o tema, o ponto de crescimento das ideias visuais.
- Certificar-se de uma oportunidade para improvisar no momento de filmar ou desenhar (McLaren, 1948: 52-53).

Das obras de McLaren sobressai o esforço continuado em explorar exaustivamente todas as possibilidades expressivas dos elementos de codificação e de suporte do discurso fílmico (Graça, 2006: 38). O seu estilo consiste especialmente na fusão e na coerência rítmica entre ritmo visual e ritmo sonoro. Mas a sua vasta filmografia apresenta o desenvolvimento de muitas outras técnicas, tais como: estereoscopia (*Around is Around*, 1951), *pixillation* (*Neighbours*, 1952; *Opening Speech*, 1961), pintura-no-tempo (*A Phantasy*, 1952), justaposição de imagens (*Pas de deux*, 1967), animação sintética do som (*Synchromy*, 1971), etc.. Em função das técnicas, McLaren definiu temas que giram em torno do humanismo (*Neighbours*; *A Chairy Tale*, 1957), do humor (*Rythmetic*, 1956; *Canon*, 1964), do surrealismo (*A Little Phantasy on a 19th Century Painting*, 1946), do abstracionismo (*Lines Vertical*, 1960) e da dança (*Pas de deux*; *Ballet Adagio*, 1972; *Narcissus*, 1983) (Martins, 2009:135).

2.4.2 A Imaginação

Da análise aos sete elementos do Desenho que Wells considera relevantes para a concepção de um filme de animação, emerge o seguinte raciocínio: 1) se a **observação** se refere *ao processo de aprender a ver*, 2) se a **percepção** nos permite *dar sentido ao que aprendemos a ver*, 3) se a **memória** nos permite *eternizar esse sentido*; 4) se a **interpretação** passa pelo *desejo de apresentar* um ponto de vista da nossa percepção; 5) se a **representação** faz a *revisão e re-interrogação* das formas em que a interpretação foi construída; 6) se a **imitação** favorece esse processo de *reinterpretação e reposicionamento*; 7) se a **experimentação** encoraja a *reinterpretação* de todo o tipo de emoções ou convicções, *permitindo ao artista descobrir-se a si próprio*, então, todo este processo de mediação que Wells apresenta centra-se em torno de um único e fulcral fator: **a imaginação**. A imaginação não só é o elemento agregador de todo este processo como vem a ser, em nosso entender, uma espécie de “agente pulsão” da animação.

Segundo o *Online Oxford English Dictionary*, a imaginação é um “processo” da mente usada para o pensamento, planeamento, lembrança, criação, fantasia e formação de opinião. Do latim *imaginari*, imaginação significa formar uma imagem mental de si mesmo, ou “retratar-se” (*Online Etymology Dictionary*), enfatizando assim a sua propriedade autorreflexiva e a ideia de que ela se produz numa esfera privada.

Uma vez que por nós foi já abordada a questão da imaginação numa perspectiva eminentemente científica, tentaremos de seguida entrosar (de forma breve) esta perspectiva com algumas das restantes áreas do saber e assim fundamentar a ideia aqui intuída.

O conceito de imaginação desafia o conhecimento sobre aquilo que consideramos ser humano e privado, e projeta igualmente uma convicção primordial de que a concepção mental nem sempre corresponde à realidade das coisas. Tradicionalmente, a imaginação está associada à «*capacidade da mente evocar ficções e ilusões sobre a realidade, denotando as próprias fantasias criadas*» (Monserrat 2006: 4). Desde a Grécia antiga que a procura da verdade «*foi associada ao logos ou ao nous, isto é, à razão das coisas e ao pensamento*» (Castoriadis, 2001: 244). Por sua vez, «*a doxa (opinião) ficou associada às impressões imprecisas dos sentidos e aos produtos da imaginação, isto é, o que se cria são meras ilusões e ficções*» (Monserrat 2006: 5). Deste modo, a *verdade* passou a ser vista como um problema da razão enquanto que a *criação* passou a ser pensada como um privilégio divino. Contudo, a evolução do seu entendimento não foi pacífica. Ao procurarmos fundamentar a sua ação de acordo com o âmbito do nosso estudo, pudemos constatar que nas várias áreas do saber, esta não reúne grande consenso quanto às suas concepções. Porém, como veremos de seguida, a ideia de que a sua base é concebida desde o monocentrismo do sujeito, é unânime.

Em Aristóteles, a imaginação faz a ponte entre imagens e ideias implicando que o **pensamento racional** ocorra na forma de imagens que são armazenadas e combinadas na imaginação. Assim, segundo o filósofo, a imaginação está implícita como um espaço real na mente do indivíduo e, nesse espaço, o indivíduo detém um poder de combinar imagens e ideias para **induzir sentido à razão** (Perdue, 2003, 1). Como Aristóteles já havia observado, a imaginação confere à alma possibilidades várias, ativas ou passivas. (Este princípio viria a ser enfatizado mais tarde por outros filósofos).

Por sua vez, em Descartes, a defesa do dualismo separa totalmente a imaginação do **pensamento e da consciência**, entendendo-se que esta está ligada aos órgãos corporais, restringindo-se apenas ao plano dos sentidos. “*Imaginar é basicamente contemplar a figura ou a imagem de uma coisa corporal*” (Descartes, 1996: 22). A distinção entre *phantasia logistike* e *phantasia aisthetike* é a aceção que permite o espírito reconhecer-se a si mesmo através do pensamento enquanto que a imaginação é algo que se manifesta como atividade corporal.

Em Kant, a faculdade da imaginação adquire um estatuto decisivo no sistema das faculdades da mente humana, passando a fazer parte das condições do conhecimento objectivo. Segundo o filósofo, nenhum psicólogo teria até então pensado que a imaginação fosse necessária à **percepção**, ou seja, que não se pode receber as percepções de modo meramente passivo sem que a faculdade da imaginação (*Einbildungskraft*) faça a sintetização dessas mesmas percepções (Kant, 1988: A120-121). Mais ainda, como um depósito das nossas representações, a imaginação está vinculada à **memória**. Em *Antropologia do Ponto de Vista Pragmático*, Kant liga a imaginação com a faculdade de lembrar ou de tornar presente o passado, ou ainda de prever ou de representar algo no futuro. A imaginação é parte das faculdades *rememorativas* ou *adivinhatórias* (Kant, 1968: 34-38).

Assim para Kant, a imaginação passa a ser *reprodutiva*, uma vez que esta procede de um determinado conhecimento ou experiência postulada pelos sentidos e guardada na memória. É com base na experiência do indivíduo, na *razão dedutiva* proveniente da imaginação, que se torna possível perceber e conhecer a realidade. Contudo, à medida que o indivíduo desenvolve a faculdade da *imaginação reprodutiva*, esta deixa de precisar de confiar mais nos seus sentidos, ou seja, esta passa a ser *a faculdade de representar na intuição um objecto que não está presente* (Kant, 1988: B151). Esta capacidade imaginativa, abandona a memória e passa a ser desempenhada através da espontaneidade pura. Ela passa a ser *imaginação produtiva* ou *transcendental*. A relação entre o empírico e o transcendental, entre as intuições sensíveis e a apreensão puramente intelectual, é feita pelo *esquematismo* (Hebeche, 2006: 8). O *esquematismo transcendental* (*Gleichartichkeit*) que Kant enuncia, vem não só explicar a

função da imaginação da mente (os dados da intuição sensível ligam-se com os esquemas dos conceitos do entendimento, proporcionando ao indivíduo coerência para perceber o mundo) como vem dar à imaginação um destaque que jamais a história da filosofia tinha visto. Pelas palavras do filósofo:

A imaginação é a faculdade de representar um objecto, mesmo sem a presença deste na intuição. Mas, visto que toda a nossa intuição é sensível, a imaginação pertence à sensibilidade, porque a condição subjectiva é a única pela qual pode ser dada aos conceitos do entendimento uma intuição correspondente; na medida, porém, em que a sua síntese é um exercício de espontaneidade, que é determinante, e não apenas, como o sentido, determinável, pode determinar a priori o sentido quanto à forma, de acordo com a unidade da apercepção; é portanto uma faculdade de determinar a priori a sensibilidade; e a sua síntese das intuições, de conformidade com as categorias, tem de ser a síntese transcendental da imaginação, que é um efeito do entendimento sobre a sensibilidade e que é a primeira aplicação do entendimento (e simultaneamente o fundamento de todas as restantes) a objectos da intuição possível para nós. Sendo figurada é distinta da síntese intelectual, que se realiza simplesmente pelo entendimento, sem o auxílio da imaginação. Mas na medida em que a imaginação é espontaneidade, também por vezes lhe chamo imaginação produtiva e assim a distingo da imaginação reprodutiva, cuja síntese está submetida a leis meramente empíricas, as da associação, e não contribui portanto, para o esclarecimento da possibilidade de conhecimento a priori, pelo que não pertence à filosofia transcendental, mas à psicologia (Kant, 1781-2010: 151-152).

A função da imaginação na organização geral das faculdades humanas torna-se lugar comum para filosofia dos sécs. XVII e XVIII. Espinosa diz que a mente não erra porque imagina e Hume²⁸ estabelece, a partir da imaginação, a base dos padrões de crença.

Nos inícios do séc. XIX a estética romântica vem dar relevância à função criadora da imaginação e sobre ela, Hegel implanta a distinção entre **imaginação e fantasia**. «*Ambas são determinações da inteligência, mas a inteligência como imaginação é simplesmente reprodutiva, ao passo que como fantasia é criadora*», é «*imaginação simbolizante, alegorizante ou poetificante*» (Hegel *cit. in* Castro, 2010: 2). No séc. XX Sartre, afirma que a arte é a expressão da “verdade maior” e esta verdade só pode ser concebida pela imaginação (Perdue; 2003: 3).

Atualmente, nem a filosofia nem a fenomenologia nem a psicologia estabelecem mais a mesma diferença radical (mais de qualidade do que de grau) entre imaginação e fantasia ou entre *imaginação reprodutiva*²⁹ e *imaginação produtiva*³⁰ ou *intuição* (Bergson).

A fenomenologia veio atribuir uma função especial à imaginação, pois a ela é confiada a representação das vivências como puros objetos de contemplação, o que constitui a própria

possibilidade da fenomenologia. Nesta medida Husserl diz: «*Na fenomenologia, como em todas as ciências eidéticas, as representações, mais precisamente as fantasias livres, têm posição privilegiada em relação às percepções (...)*» Paradoxalmente, «*a ficção é o elemento vital da fenomenologia*» (Husserl *cit. in* Castro, 2010: 3). A faculdade de se representar um objecto ausente vem consolidar a distinção entre *imaginação reprodutora* que representa a imagem de alguma coisa que já conhecemos e *imaginação criadora* (Bergson), segundo a qual o homem é capaz de produzir arte e fazer progredir tanto as ciências como as tecnologias.

Como um meio, em Lacan, a imaginação é um dispositivo onde o pensamento e as imagens são justapostas na mente para formar um conceito mental que não está realmente presente para os sentidos. Como processo, a imaginação é uma forma de mediação entre o mundo inteligível e o mundo sensível. A transição entre a esfera inteligível e o mundo sensível é explicada através da *metáfora do espelho*. Se a imaginação é um contraponto à realidade perceptível, então o imaginário é algo que de facto é representativo. Esta representação, é o que Lacan denomina por espelho. Para o psicanalista, a **percepção do Imaginário** na criança é uma etapa essencial para o reconhecimento do que é real e irreal. Pela divisão que faz entre Simbólico, Real e Imaginário, o real vem a ser tudo aquilo que resiste à representação. Se o imaginário é a imagem reflectida da criança no espelho, é provável que a imaginação seja a faculdade mental que integra esta imagem "representada" com a experiência da criança - de si mesmo - no mundo (Metz, 1980: 12; Perdue 2003: 3).

Porém a psicologia, diz-nos que existem perturbações da imaginação e estas podem ocorrer por excesso (alucinações, mitomania, histeria) ou por carência imaginativa (atraso mental). Entre a *imaginação patológica* e a *imaginação criadora* existe apenas uma nuance fundamental: a primeira sustem a vida na medida em que as ideias não são acompanhadas por uma realização concreta, enquanto que a segunda, promove a vida e o pensamento, na medida em que o homem combina factos ou dados reais para inventar uma solução concreta. Aqui, o indivíduo age e realiza-se na sua própria ação (Castro, 2010: 3). Sem a realização da representação de si, o conhecimento não é possível.

A este respeito, a neurociência vem dar mais um contributo importante na medida em que a imaginação pode ser entendida pela sua neurobiologia e explicada através do fluxo dinâmico de imagens mentais que ocorrem na mente. Apontado o erro ao dualismo de Decartes (separação entre corpo e alma, entre matéria e espírito), Damásio diz que o conhecimento chega à mente sob a forma de imagens. Como vimos no **capítulo 1**, estas constituem-se quando mobilizamos objetos de fora para dentro do cérebro bem como quando reconstruímos objetos de dentro para fora, a partir da memória (Damásio, 2000: 402-403). Em Damásio, as *imagens perceptivas* são recebidas através dos sentidos enquanto que as *imagens evocadas*

provêm da *memória* dos circuitos neurais. Por essa razão, a nossa percepção da realidade nunca é absoluta, mas é antes e será sempre, pessoal.

Este fluxo de imagens da mente tem a particularidade de ser gerado pelo indivíduo e, simultaneamente, de ser constitutivo do próprio indivíduo. Logo, a imaginação, como poder de criação e como representação criada, gera e representa o vivente, bem como o seu mundo autobiográfico. (Monserrat: 2006: 8).

Muitos outros autores desenvolveram e apresentaram teorias sobre a imaginação e as suas capacidades generativas. Esta incursão por algumas das mais importantes áreas do saber, permite-nos retirar dados importantes para a nossa investigação, pois reforçam a mística adjacente à natureza humana e à sua capacidade de apreender a realidade através de outras vias que vão muito além da lógica e da razão. O principal entendimento que daqui tiramos, prende-se com o facto de que, embora todo este processo se produza numa esfera privada, a imaginação exterioriza-se. E fá-lo através das mais diversas manifestações de arte e meios de comunicação. Na verdade, o seu carácter "privado" tem vindo a chegar ao grande público, essencialmente sob forma de cinema, de animação digital e através de tecnologias de realidade virtual. Um dos maiores pensadores da cultura digital, Lev Manovich, refere esse efeito quando escreve que *«a tendência para exteriorizar a mente humana foi exercida pela criação de tecnologias de realidade virtual, onde um mundo simulado parece ser ativado por mero poder de pensamento e da imaginação do usuário»* (Manovich, 2001: 58 tradução livre). Mas a questão está no quão longe, à esfera privada, podem estes meios aceder e quão longe fora dela, pode a consciência do *eu* ser projetada. Por outras palavras, **a questão coloca-se como os media e as tecnologias podem realmente representar os produtos da imaginação e até que ponto estes podem controlar, manipular ou fertilizar o nosso entendimento do mundo.**

Assim como o desenho, o cinema e a animação são uma espécie de espelho transferencial que têm por intenção representar uma realidade perceptível. Mas esta realidade é sempre uma realidade fabricada. Com isto queremos dizer que no caso do filme animado, quando a imagem ou os desenhos ganham movimento, o filme não representa apenas uma versão da imaginação de alguém traduzida por linguagens audio-scripto-visuais. Na verdade, o filme requer do espectador uma capacidade associativa que remete à concepção primordial da imaginação em Aristóteles, ou seja, através das várias técnicas cinematográficas (montagem, edições e efeitos especiais) o filme apenas sugere ou induz associações. E estas terão que ser processadas e combinadas pela imaginação individual. Manovich **alega que afim de se orquestrar a atenção do espectador as «elipses nas narrativas literárias, os detalhes que faltam em objectos das artes visuais e outros atalhos representacionais exigem que o**

usuário preencha a falta de informação» (ibid.: 56 tradução livre). Assim como a montagem exige do espectador conexões associativas por entre a informação apresentada, o filme pode requerer uma elevada dose de abstração a partir da qual se espera que da imaginação do espectador, se crie uma visão coerente do trabalho. Conclui Manovich que *«estes processos psicológicos de autopreenchimento, de formação de hipóteses, de lembrança e de identificação são necessários à nossa compreensão»* (ibid.: 56 tradução livre).

O tipo e grau de abstração que os filmes exibem, define e classifica os seus géneros e as suas funções. E aqui, importa salientar que o que realmente distingue a animação de um outro género cinematográfico ou de uma qualquer outra forma de arte ou mesmo meio de comunicação, é a sua especial propensão para a efabulação, assegurando à imaginação um papel absolutamente basilar, tanto no seu processo criativo, plástico e filosófico quanto na sua desocultação. A animação exige da parte de quem a faz e de quem a vê um elevado nível de abstração - ou imaginação -, que como diria Hegel será mais do tipo *simbolizante, alegorizante ou poetificante*.

Compreende-se então que imaginação seja detentora de uma relação simbiótica com a vida e com a ideia que fazemos do mundo. E se por um lado esta encontra na animação um canal absolutamente fértil e livre para a sua expressão, por outro, a imaginação e o seu carácter mediador, validam aquele que é o fundamento etimológico da palavra animação: *capacidade de conferir vida e alma*. O nosso entendimento perante esta protocooperação com resultados absolutamente osmóticos leva-nos a crer que a imaginação seja um dos principais, se não mesmo o principal agente da animação que vem antes do desenho.

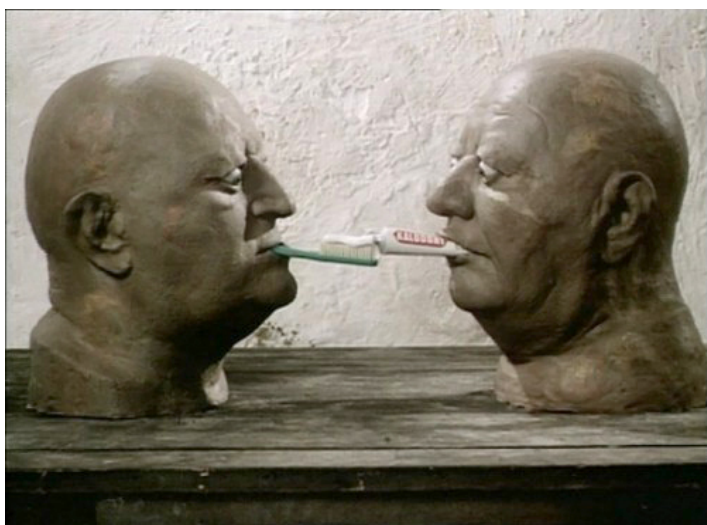


Imagem 13 – Jan Švankmajer: screen shot do filme “Dimensions of Dialogue”, 1982.

> <http://nanditakumar.com/jan-svankmajer-interview/>

2.4.3 O Movimento

A imaginação e o desenho são absolutamente cruciais para a animação. Mas se por um lado o desenho materializa o que a imaginação gera entre a esfera inteligível e o mundo sensível, a verdade é que isto “não é ainda suficiente” para ser percebido como “real”. Perante a realidade fenomenal, o desenho é a cópia à qual falta *tempo*, espessura emocional e sensação de movimento comumente sentida como sinónimo de vida.

Esta ilusão de vida que o dinamismo visual trouxe, não só constituiu uma preocupação que atravessou as vanguardas históricas do século XX e que com o pós-guerra assumiu uma preocupação central no trabalho de vários artistas, como levou a que os seus “admiradores” se tornassem particularmente sensíveis e qualificados para o interpretar. Como referem respectivamente Len Lye e Guillaume Apollinaire:

Art concerned with Movement through Space, and so with Time...has become the most important element in the Art of the 20th Century. It took till this Century to discover the Art of Movement. (Lye *cit in* <http://www.centerforvisualmusic.org/library/JoyMove.htm>).

So we shall have an Art which is beyond static painting, beyond cinematographic representation, which we shall not take long to get familiar with – which will have its own admirers particularly skilled in responding to movement, to colors, to mutual penetration of colors, brisk and leisurely transformations, flows of movement, convergence and contrast... (Apollinaire G., 1914 *cit in*: <http://www.centerforvisualmusic.org/library/JoyMove.htm>).

O grande fascínio da animação e a sua unicidade parecem então assentar naquela que é a sua capacidade para denotar movimento em objetos inanimados (que assim ganham vida aparente) e para dar a esses mesmos movimentos (que são artisticamente fabricados) um significado que nem sempre lhes é habitual. Mais ainda, esta estranha forma de dar vida, não só tem o poder de provocar um total encantamento no espectador como na verdade parece preencher a curiosa tendência humana para a contemplação de outras formas de vida. Assim como a música ou a dança, o movimento animado traduz a força projetada pelos animadores que através das suas expressões técnicas e estéticas, comunicaram peculiarmente o modo como apreendem os ritmos, as cadências e as dinâmicas da vida. Oskar Fischinger, Len Lye, Norman McLaren, Jules Engel ou Erica Russell são apenas alguns exemplos desses animadores que souberam explorar de forma absolutamente arrebatadora a conversão da música, da cor e do movimento em filmes de animação como que se de experiências de pura sensorialidade se tratasse.

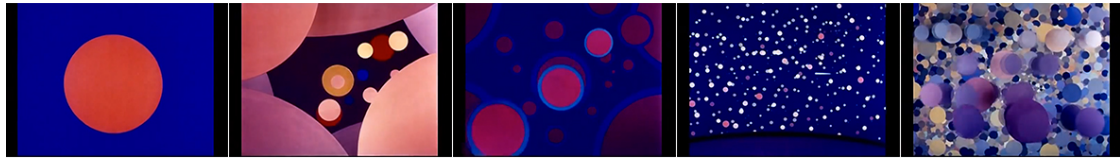


Imagem 14 – Oskar Fischinger: screen shots do filme “An Optical Poem”, 1938.

> <http://www.youtube.com/watch?v=they7m6YePo>



Imagem 15 - Len Lye: screen shots do filme “Colour Box”, 1935.

> <http://www.youtube.com/watch?v=6PgNr0lZRDE>

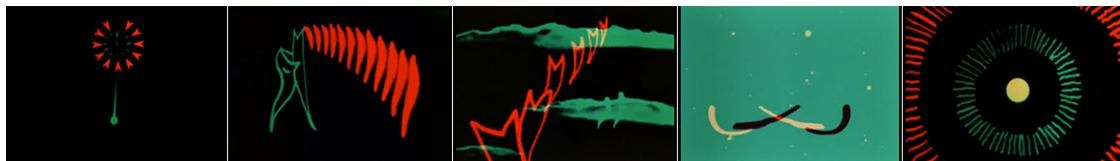


Imagem 16 – Norman McLaren: screen shots do filme “Spook Sport”, 1940.

<http://www.youtube.com/watch?v=ZnLJqJBVCT4>

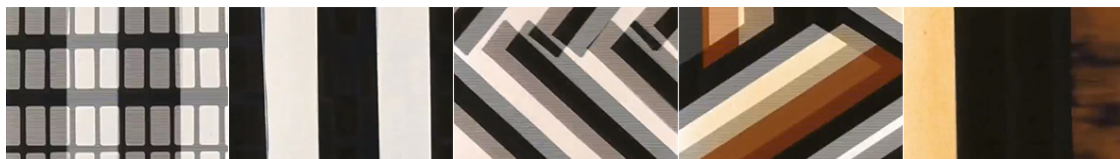


Imagem 17 – Jules Engel: screen shots do filme “Train Landscape”, 1974.

> <http://www.youtube.com/watch?v=guuOutuIF1Q>

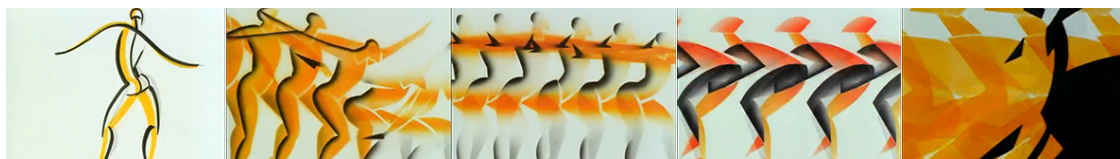


Imagem 18 – Erica Russell: screen shots do filme “Feet of Song”, 1988.

> <http://www.youtube.com/watch?v=k0oBUxPNPXY>

Mesmo no caso das obras mais abstractas de Len Lye e Norman McLaren é de valorizar o seu serviço prestado ao interesse público, dado que estas são uma manifestação da liberdade pessoal e dos sentimentos humanos que assentam na essência da democracia.

Num escrito inédito de Jules Engel “*Experimental Animation: The Joy of Movement*”

(<http://www.centerforvisualmusic.org/library/JoyMove.htm>), podemos ler que o movimento é o conteúdo da animação. Por muito abstracto que este seja, a sua organicidade traduz uma verdade própria que, por sua vez, fornece ao espectador um preenchimento emocional.

Movement is the content. Don't merely look at a movement, feel it: the movement should seem almost organic.

(...)

In my work, Movement in itself is the expression that gives us both an aesthetic and an emotional experience.

(...)

My work is abstract, but it contains an organic element that brings people close to their inner feelings; it doesn't explain, but feeling provides an answer

(...)

Our responses to a movement may be determined by more than the purely kinetic qualities of the movement – it may be affected by our own state of mind at a given moment.

(...)

My personal emphasis concentrates on the development of a visual dynamic language, independent of Literature and theatrical traditions, demonstrating that pure graphic choreography is capable of its own wordless truth. I do not look for any kind of narrative that would lend itself to graphic expression. I must convey ideas/feelings through movements that could not be put into words. Lines, Squares, Spots, Circles, varieties of Color – sometimes difficult to comprehend – provide the keys to our pictures. In film, natural movement does not give presence to any object to line: the filmmaker's talent gives movement an aesthetic expression. (Engel, s.d).

Este encantamento pelo movimento e pela forma como nos preenche poderá, porém, ter uma explicação científica assente na leitura dos limites da plasticidade visual do nosso cérebro. Como pudemos constatar, um dos grandes desafios que a neurociência tem perseguido nos últimos tempos tem sido precisamente compreender como o cérebro reconhece objetos no mundo visual. Os estudos que o neurocientista Pawan Sinha tem vindo a efetuar à forma como o cérebro aprende a reconhecer e a utilizar objetos ou cenas que vemos ao nosso redor, trazem uma explicação bastante plausível ao entendimento da importância do movimento na animação e esta na nossa vida.

Nestas experiências de Sinha, realizadas ao abrigo do Projeto humanitário e científico Prakash³¹ (palavra que em sânscrito significa luz), são usados computadores para modelar os processos de estimulação cerebral ao mesmo tempo que são efectuados estudos em indivíduos que, após tratamento, vêem o mundo pela primeira vez.

Os resultados obtidos não só têm trazido informação sem precedentes como fornecem uma explicação extremamente valiosa acerca de como a estrutura da visão se desenvolve e como esta está profundamente implicada com a nossa funcionalidade. O neurocientista explica que o nosso cérebro executa uma complexa tarefa de juntar, integrar e compreender as subdivisões das regiões das imagens em algo que tenha significado e em algo que as possamos reconhecer como objetos. Ninguém sabe como esta integração ocorre, contudo, ao estudar um conjunto de jovens que recuperaram a visão, foi possível constatar que nos primeiros dias que viram o mundo pela primeira vez, as suas coordenações visuo-motoras eram bastante limitadas. Ao lhes serem mostradas imagens do mundo real, esses jovens eram incapazes de reconhecer a maioria dos objetos já que para eles tudo não passava de uma sobre-fragmentação, de uma colagem ou mesmo de uma manta de retalhos com regiões de cores e de luminosidades diferentes. Ou seja, a percepção do mundo para estes pacientes, nesta fase, não passava de um complexo trabalho de reconhecimento de retalhos constituídos em regiões onde mesmo a sombra de um objecto se torna no objecto em si. Contudo, com o decorrer dos meses, uma transformação drástica acaba por ocorrer. E o que está subjacente a esta transformação tem uma explicação impressionantemente simples: o movimento.

Segundo Sinha, a única coisa que o sistema visual precisa para começar a distinguir os elementos que compõem o mundo é de *informação dinâmica*. A inferência que daqui se tira e após a realização de várias experiências semelhantes, é que o *processamento dinâmico de informação*, ou o *processamento de movimento*, está na base da construção de toda a complexidade do processamento visual. É o movimento que nos permite fazer o reconhecimento dos objetos e partes dum conjunto de cenas que estão ao nosso redor (formas, volumes e planos espaciais) assim como é o movimento que nos permite fazer uma integração visual da qual resulta a nossa possibilidade de interação. (Sinha, 2009, in <http://www.ted.com/>).

O mesmo nos diz Deleuze quando refere que «*o movimento relaciona os objectos entre os quais se estabelece com o todo mutante que ele exprime, e inversamente. Pelo movimento, o todo divide-se nos objectos e os objectos reúnem-se no todo: e, entre os dois justamente “tudo” muda*» (Deleuze 2009: 27). Já Rudolf Arnheim, de uma forma muito objectiva esclarece que «*o movimento é a atracção visual mais intensa da atenção (...) resultando de um longo processo evolutivo no qual os olhos se desenvolveram como instrumentos de sobrevivência*» (Arnheim, 2007: 365).

A descoberta de Sinha e as afirmações de Arnheim e Deleuze explicam desta forma como os nossos cérebros não estão preparados para compreender facilmente as imagens estáticas e as transições não-animadas. Aliás, a deficiência do uso da *informação dinâmica* parece estar significativamente comprometida com o autismo (Sinha, 2009: www.ted.com). Por isso, não nos esqueçamos que os nossos cérebros precisam de *informação dinâmica* para que possamos, por exemplo, reconhecer e isolar um elemento dum contexto e com ele executar uma tarefa. Se os nossos olhos tendem a seguir qualquer coisa em movimento, o nosso cérebro tende a prever para onde essa coisa vai e o que lhe vai acontecer quando lá chegar. Mesmo quando andamos numa divisão da casa que nos é familiar com os olhos vendados, para conseguirmos percorre-la com sucesso, temos que mapear o caminho na nossa mente, ou seja, temos que ativar o *processamento de movimento* na nossa imaginação, caso contrário não nos será possível visualizar e concretizar a deslocação entre o ponto A e o ponto B.

O movimento legitima desta forma a nossa capacidade para uma visão seletiva bem como fornece toda a “logística” necessária ao nosso reconhecimento e interação com o mundo visível. Perante a proliferação dos meios digitais e uma consciência mais alargada sobre o seu o poder e eficácia no momento de uma interação, constata-se que a larga maioria dos dispositivos electrónicos que acompanham o nosso dia-a-dia estão cada vez mais providos de movimentos em forma de animação. Tal justifica-se porque uma “boa animação” ou uma “boa transição animada” pode fazer uma enorme diferença para a intuição do usuário no sentido em que esta o guia por entre a navegação e a compreensão das tarefas que está a executar bem como da informação que está a receber. Da mesma forma, um “mau movimento ou uma má animação” nada fazem para ajudar o utilizador através da sua experiência. Estes, para além de confundirem ou prejudicarem a atenção, vão ser uma forte razão para gastar bateria no caso dos dispositivos móveis. É por esta razão que, ao ser criado um movimento, este deve ter por intenção explicar, guiar e conduzir o seu utilizador em todo o processo de interação.

O que se passa objectivamente com o cinema de animação e os videojogos é que estes são por excelência a arte de produzir movimento. Movimento este que é virtualmente projetado *frame a frame* de acordo com a vontade e talento técnico-estético do seu animador. Esta capacidade humana de visualizar um movimento virtual numa *imagem instantânea* ou fixa, acontece precisamente porque em cada uma delas, «o seu presente variável detém a imensidade do seu futuro e do seu passado» (Deleuze 2009: 91). Em cada imagem fixa ou fotograma existe portanto, um movimento que está sempre em potência. E é esta potência que nos propomos analisar mais à frente, no **capítulo 3**.

2.5 Breve História da Animação

«*Não se pode compreender a animação sem se compreender a sua história*» (Nogueira, 2010-II: 64).

Não sendo nossa intenção reconstruir minuciosamente a grande e fascinante história do pré-cinema, não deixa de se tornar necessário documentar uma passagem fundamental da história da tecnologia da imagem, em que a ciência determina as condições para uma nova criação artística. Analisar aqueles que foram os principais contributos que estiveram na origem dos atuais meios de que dispomos para este tipo de criação imagética e que, no seu âmago, testemunham o profundo fascínio antropológico pela animação, é o que nos propomos fazer de seguida.

2.5.1 História da Animação: contexto mundial

A história da imagem em movimento, surge no espaço de alguns séculos como uma aventura extraordinária constituída por invenções e espetáculos e ainda por novas tecnologias que estimularam a secreta magia da visão e a nossa profunda atração pelo movimento. Mas se tudo à nossa volta é imagem e movimento e se nós próprios fazemos parte deles - pois não somos estáticos e reagimos a estímulos que nos direcionam para novas imagens que as nossas percepções e sentimentos nos forçam a focar e a interpretar – a verdade é que, ao movimentarmos a nossa visão, logo vamos procurar novas imagens que, após serem interpretadas, são substituídas por outras e outras ainda mais *salientes*, durante toda a nossa existência.

2.5.1.1 O início

Quando queremos transmitir o que vimos naquilo que as imagens nos “disseram”, fazemo-lo quase sempre através de desenhos, mais ou menos elaborados, desde há milhões de anos. Exemplos disso são os desenhos rupestres com mais de 30.000 anos das grutas de Altamira e Lascaux, ou dos rochedos de Foz Côa (20.000 aC) ou mais elucidativamente, dos vasos cerâmicos Egípcios (3000 aC) ou ainda dos frescos das câmaras fúnebres de Kheti, em Beni Hassan (2600 aC) (Valente, 2001: 13). Esta necessidade que se sentiu de transmitir algo através da imagem, aguçou o engenho humano e conduziu à produção da sucessão de imagens que, ou por deslocação de quem as via (por exemplo a coluna de Trajano em Roma), ou por sequência da sua exibição, introduzindo-se-lhes pequenas alterações e cadências, criaram a sugestão da imagem em movimento. Do extremo oriente, chegaram os primeiros

registos dos teatros e espetáculos de **sombras chinesas** que representavam temas como a religião, a história, a lenda e a sátira. Mais tarde, o burlesco que caracterizava as representações dos teatros de **sombras turcas** espalhou-se e acabou por conquistar a Grécia, o Egito e o Norte de África e mais tarde os países ocidentais da Europa. Em França de 1784, os artistas de sombras ambulantes que davam espetáculos nas ruas, viram por fim o seu trabalho ser reconhecido quando Dominique Séraphin criou o primeiro teatro de sombras fixo, em Versailles. A enorme curiosidade e o imenso sucesso que estes espetáculos produziam parece ter motivado ainda mais o engenho e o fascínio pela representação.

Mas embora esta preocupação com a capacidade de reproduzir em imagens o mundo que nos rodeia nos acompanhe desde as nossas origens, a verdade é que a representação mimética da realidade veio a tornar-se num objectivo real, em especial após a era moderna, enfatizando aqueles que são os aspectos de verosimilhança e a extraordinária capacidade visionária que o homem tem para criar. Fruto desta capacidade, acredita-se que, porventura, uma das mais importantes conquistas tecnológicas na história da arte terá sido a invenção do **Aparelho Perspético** conseguido por via intelectual, por dedução matemático-geométrica. A ciência geométrica da perspectiva e a ciência física da cor - dois ramos da óptica - fizeram com que artistas e teóricos acreditassem estar perante uma forma científica de imitação do real.

Com este sistema de representação as relações de proporção entre objectos numa mesma imagem varia de forma precisa de acordo com o afastamento que os objectos tomam relativamente ao ponto de vista do observador. Dadas as suas características, a *Perspectiva*, veio permitir o alargamento do espaço de representação e, como tal, o alargamento do espaço da narrativa. É inequívoca a importância desta “aquisição” porquanto se verifique a sua efectividade, muitos séculos mais tarde, quer na tecnologia de registo das câmaras fotográficas e de filmar, como nos mais recentes meios computacionais de geração de imagens de síntese (Henriques, 2008: 3).

Mas para se chegar à reprodução do movimento, é importante referir outras duas descobertas fundamentais: A **Câmara Obscura** e a **Lanterna Mágica**.

A *Câmara Obscura*, uma espécie de aparelho óptico que esteve na base da invenção das câmaras fotográficas e das de filmar, consiste numa caixa, ou numa sala completamente fechada, tendo apenas um orifício no centro de uma das faces. Por um fenómeno óptico, a luz do exterior que passa pelo orifício e atinge a superfície interna oposta, reflete a imagem exterior de pernas para o ar, preservando porém, a cor e a perspectiva reais. Com a ajuda de espelhos, a inversão da imagem passou a ser corrigida a partir do século XVIII. Esta *Câmara* que já havia sido descrita pelo filósofo chinês Mozi (470 aC a 391 aC) como “placa colectora” ou “sala fechada do tesouro” (Ouellette, 2005: 52), viria a revelar-se um instrumento

valiosíssimo na condução aos novos meios de expressão artística, utilizada que foi por sábios, filósofos e artistas da antiguidade e nomeadamente por maus pintores, que a usavam para copiar paisagens ou para desenhar animais ou figuras humanas, a modo de decalque, sendo por isso também designada por "câmara obscura para desenho".

Igualmente muito apreciadas na Europa nos meados do século XVII, as *Lanternas Mágicas* inventadas pelo padre jesuíta Athanasius Kircher e descritas na sua obra ilustrada "*Ars Magna Lucis et Umbrae*" de 1643, trouxeram novas potencialidades para a projeção de imagens. Ao contrário da Câmara Obscura, a lanterna Mágica utiliza uma imagem pintada num vidro que, colocado no foco de uma objectiva, projeta a imagem sobre uma superfície branca. Este dispositivo predecessor da animação, permite que através da projeção alternada de diversas imagens, se crie um movimento aparente das figuras, conferindo-lhes "vida". Esta ilusão que por vezes era reforçada por efeitos sonoros, realçando a impressão de realismo, assegurava a produção de visões particulares que segundo testemunhos da época, eram "*admiráveis visões*" (Della Porta, 1589 cit in AA. VV. 1996: 34) mas também eram "*espectros e monstros terríveis*" (Furetière, 1690, cit in AA. VV. 1996: 34). Por ser particularmente significativo o facto destas evocações se referirem especificamente a visões extraordinárias e assustadoras, a lanterna mágica passou imediatamente a ser associada a imagens da morte e do além e à dimensão do mágico e do fantástico.

Poder-se-á dizer que, a partir de então, a produção artificial do movimento desenhado passou, de facto, a provocar uma surpresa inquietante no observador e a contribuir para tornar extraordinário o espetáculo da lanterna:

A animação do inanimado provoca assim, um ulterior e complexo alargamento do circuito psíquico. Este admirável enredo psico-emocional opera evidentemente no sentido de construir um mecanismo estrutural de enraizamento da lanterna mágica no horizonte do espectáculo e parece começar a definir as formas e as técnicas de uma captura perversa do espectador (Bertetto in AA. VV. 1996: 38).

O efeito perturbador que a lanterna provoca no observador foi igualmente grande tema de reflexão no ensaio *Unheimliche*³² de Freud em 1919, onde se pode ler que o *efeito do inquietante, do misterioso e do sinistro* estão intimamente ligados ao "*retorno do recalcamiento*".

A arte, a ciência e a tecnologia viviam grandes momentos de desenvolvimento. Porém, foi através de estudos relacionados com a medicina e a psicologia que, em Dezembro de 1824, Peter Mark Roget provou de forma satisfatória aquilo que já desde o antigo Egito se

referenciava e que Isaac Newton tentava comprovar: a vista humana retém as imagens que vê por algumas décimas de segundo e que se observarmos uma série de imagens em sequência e a pequenos intervalos de tempo regulares, teremos a sensação de que se trata de uma única imagem que se move. Este fenómeno psicofisiológico conhecido por ***persistência retiniana***, acontece precisamente ao nível da retina, durante a escala temporal que no **capítulo um** referimos como ***atraso da consciência***, ou seja, durante o processo de decodificação do cérebro dos impulsos electroquímicos que as células foto-receptoras transformam a partir das ondas luminosas que recebem do exterior. Segundo o cineasta Filipe Salles (2007), após o cérebro receber os impulsos, a retina continua a enviar informações «*por aproximadamente 1/10 de segundo após o último estímulo luminoso. Por este motivo, se uma imagem for trocada numa velocidade maior do que esta, elas tendem a fundir-se no cérebro, provocando a sensação de movimento contínuo*» (Salles, 2004: 6).

Durante um longo período de tempo, pensou-se que a persistência retiniana fosse a responsável pela síntese do movimento. Hoje, porém, sabe-se que ela constitui um obstáculo à formação das imagens animadas, pois tende a sobrepô-las na retina, misturando-as entre si. O que realmente nos permite ter uma percepção nítida do movimento e faz do cinema um sucesso como aparelho técnico, é aquilo a que se deu o nome de ***efeito Phi*** e que resulta da existência de um intervalo negro entre a projeção de um fotograma e o outro, o que leva a que a imagem persistente que fica retida no olho se atenua e o contraste com a próxima “espevite” o cérebro para a sua interpretação. Não havendo tempo suficiente para este ler na íntegra todos os pormenores, o cérebro interpreta as pequenas diferenças como algo em processo de deslocação ou transformação. A percepção do movimento deve-se, por isso, aos efeitos combinados entre o ***atraso da consciência***, a ***persistência retiniana*** e o ***efeito Phi***.

A persistência retiniana foi comprovada através da invenção do ***Taumatoscópio***³³ criado pelo médico e físico inglês John Ayrton Paris em 1827.

Este simples brinquedo é composto por um disco em cujas faces estão representadas duas figuras diferentes, em posições invertidas e que quando gira, faz com que essas imagens se sobreponham, dando a ilusão de que se trata de uma figura única.

Por seu lado, o efeito Phi, foi-se revelando basilar para a leitura do movimento através dos avanços técnico-científicos que deram lugar a novos desenvolvimentos na percepção da imagem. Desses avanços destacam-se a ***roda de Faraday*** inventada em 1831 pelo o físico Inglês Faraday, o popular ***Fenakistiscópio*** criado em 1832 pelo belga Joseph Plateau e o ***Stroboscópio*** criado em 1833 pelo austríaco Simon Stampfer.

Nessa época, as invenções no campo da óptica sucederam-se e com elas artefactos com nomes tão incríveis como o ***Zoograscope***, ***Polyscope***, ***Kaleidoscope***, ***Poliorma panóptico***, ***Fantascope***, ***Caleidotrope***, ***Anorthoscope***, ***Phasmatrope***, ***Choreutroscope***, ***Tachyscope***,

Phonoscope, entre outros (Valente, 2001: 14). Mas o principal invento que mereceu destaque por parte dos engenheiros ópticos foi o **Zootropo**, ou **Daedalum**. Este brinquedo que rapidamente se tornou popular e altamente comercializado, foi descrito por William-George Horner em Janeiro de 1834 da seguinte forma:

O Daedalum é um cilindro(u) tendo rasgadas nos bordos superiores um certo número de fendas espaçadas regularmente umas das outras. Qualquer desenho colocado no interior dos intervalos situados entre as fendas será visível através das fendas opostas. E se esses desenhos reproduzem as fases sucessivas de uma acção, obter-se-á, fazendo girar o cilindro, o mesmo efeito do movimento que se observa com o disco mágico (Horner refere-se ao fenakistiscópio ou ao Stroboscópio), não havendo necessidade de colar o olho ao aparelho: quando girar parece transparente e várias pessoas podem simultaneamente admirar o fenómeno (Horner *cit in* Rodrigues, 2002: 3).

Foi com a sofisticação do Zootropo que a 30 de Agosto de 1877 o francês Emile Reynaud cria o **Praxinoscópio**, inovação que permite um novo sistema de visionamento das imagens.

O Praxinoscópio, na sua forma mais simples, começou por ser um brinquedo. Era uma variante do Zootropo mas com uma diferença inovadora: as fendas do cilindro do Zootropo, por onde se olhava para a fita com figuras ou desenhos representando fases sucessivas de um movimento, girando no seu interior, eram substituídas por um jogo de espelhos rectangulares que reflectiam essas mesmas imagens, dando a mesma ilusão de óptica. Olhava-se para esse jogo de espelhos por uma espécie de janela colocada a curta distância, o que permitia intercalar “décors” fixos que enquadravam as figuras animadas. (Rodrigues, 2002: 5)

Estava encontrada uma solução de compensação óptica que resolvia as questões inerentes à eficaz leitura da sucessão das imagens. A partir daí e seguindo os princípios da Lanterna Mágica, caminhou-se rapidamente para o **Praxinoscópio de projecção**. Patenteado em 1888, Reynaud consegue pela primeira vez projetar à distância, desenhos animados com uma duração de 8 a 15 minutos (o equivalente a aproximadamente 500 a 600 imagens), bem mais elaborados do que até aí eram possíveis de se visionar. Neste *Teatro Óptico* as imagens eram ampliadas e projetadas sobre uma tela translúcida através de um jogo de luzes e espelhos, para uma plateia que assistia do lado oposto. Segundo a história, a exploração comercial do Teatro Óptico de Reynaud iniciou-se em 28 de Outubro de 1892 com a projecção das três primeiras **Pantomimas Luminosas**: “*Un bom bock*”, “*Clown et ses Chiens*” e “*Pauvre Pierrot*”. Estas projecções que se realizavam no Musée Grévin de Paris (Museu das Figuras de

Cera), repetiram-se sucessivamente em exposições diárias até ao ano de 1900, estimando-se que tenham sido vistas por mais de 500.000 pessoas (Valente, 2001: 14-15).

A estes sucessivos aperfeiçoamentos técnicos e materiais juntaram-se, em paralelo, outras descobertas que tinham por ambição a ideia de reter e reproduzir as imagens “reais” obtidas pelas câmaras obscuras. Neste sentido, uma série de experiências realizadas no âmbito da área da química, culminam com a descoberta do **processo litográfico** pelo francês Nicefor Niépce. Após alguns anos de experiências falhadas na tentativa de fixar as imagens em papel, Niépce consegue em 1826 aquela que é considerada a “**primeira fotografia permanente do mundo**”, uma **heliografia**³⁴ que resultaria da exposição de uma chapa de estanho revestida com betume branco da Judeia à luz.

A captação de um instante real e a sua fixação permanente sobre um suporte físico passam a ser possíveis e, gradualmente, a fazer parte da realidade humana.

Mas mesmo sem que a tecnologia fotográfica tivesse alcançado os necessários desenvolvimentos, Eadweard James Muybridge desenvolve aquele que se tornará no processo conducente ao visionamento da imagem real em movimento, através dum esquema de captação instantânea de imagens (com fórmulas químicas adaptadas ao processamento fotográfico) e um disparador eléctrico (criado por John D. Isaacs). Muybridge decide alinhar 24 câmaras fotográficas com intervalos precisos numa pista que seria percorrida por um cavalo. Durante a corrida, o cavalo acionaria o disparo de cada máquina à sua passagem e como resultado, obteve-se em 1878, uma fragmentação precisa do movimento do cavalo a galope. Com a criação do **Zoopraxinoscope**, artefacto que tinha por função projetar as sequências de movimento e a publicação de vários livros importantes como a obra “Animal Locomotion” (de 11 volumes absolutamente inspiradores para áreas como a zoologia, biomecânica e a fisiologia), Muybridge catapultou-se para a celebridade e torna-se referência obrigatória neste campo.

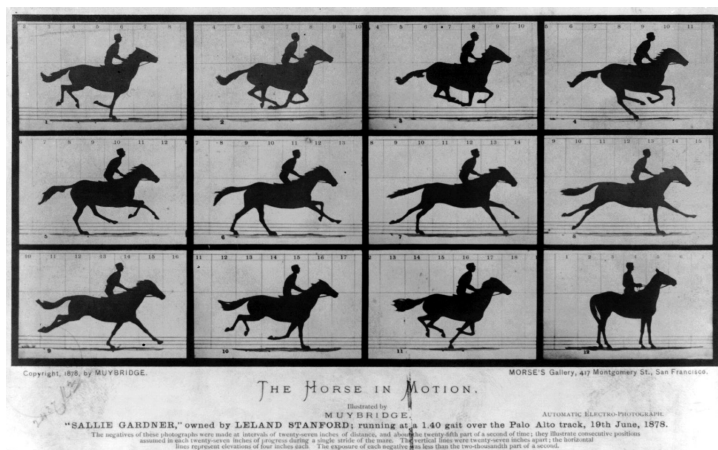


Imagem 19 – Muybridge: The Horse in Motion, 1878.

http://en.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge

Paralelamente a estes estudos, novos e importantes progressos surgem com o trabalho do fisiologista francês Étienne-Jules Marey: a “*espingarda fotográfica*” e com ela as “*cronofotografias*”³⁵ as quais permitem o registo numa mesma imagem dos diversos momentos de um movimento.

É aqui que nasce verdadeiramente o registo da imagem sequencial. Com a *espingarda fotográfica*, constituída por um tambor forrado interiormente com uma chapa fotográfica circular, torna-se possível, pela primeira vez na história, captar imagens à velocidade de 12 por segundo e com as *cronofotografias* torna-se possível a desmontagem de movimentos fotografia a fotografia, processo que vêm a ser o verdadeiro precursor das fitas de cinema que nos permitiram criar o movimento, ao serem atravessadas por uma luz “frame-a-frame” em avanço constante e regulado em tempo e velocidade.

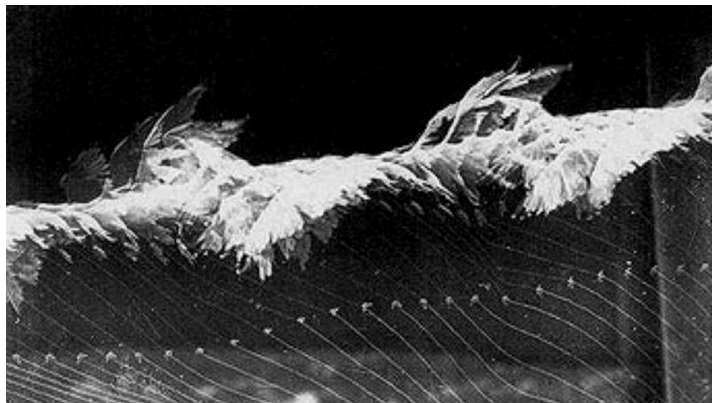


Imagem 20 – Étienne-Jules Marey: o voo da gaivota, 1886.

<http://theredlist.fr/wiki-2-16-601-798-view-pioneers-profile-marey-etienne-jules.html>

Este momento, de veras importante no processo de percepção, viria a marcar toda uma nova forma de compreender o mundo e o universo imagético: ao apresentarem o real no mais ínfimo detalhe, as *cronofotografias* realizam, na verdade, uma depravação das imagens, cujo resultado é uma perturbação do real captado. O profundo esforço de tornar visível o que o olho humano não capta naturalmente, acaba por resultar numa imagem fantasmagórica que é diferente da forma original e que cuja base referencial se desvanece numa superfície de sobreposições. No trabalho de Étienne-Jules Marey, o movimento já não é apenas decomposto, já não se trata de pegar num modelo que se assume numa primeira instância ser representado mas trata-se, ao invés, de uma criação. Uma criação direta que estreita novas relações e coexistências. Não se trata, por isso, de deformar mas sim de informar, de criar uma figura que teimosamente resiste à formalização.

Tanto as experiências de Muybridge como as de Marey tornaram-se referências irrefutáveis da representação do movimento e ainda hoje as vemos aplicadas no cinema de imagem real e na animação:

as investigações destes dois estudiosos tornam-se tão mais relevantes quanto elas haveriam de revelar-se bem premonitórias de futuros desenvolvimentos, antecipando, muitas vezes com décadas ou séculos de avanço, formas de representação do movimento que lhe são bem similares – basta ver o efeito bullet-time (que apresenta na sua concepção claras semelhanças com as experiências de Muybridge, celebrado no filme ‘The Matrix’, ou a desmultiplicação do movimento que encontramos em videoclips como ‘Let Forever Be’, de Michel Gondry, ou na animação ‘Pas de Deux’, de Norman McLaren (esteticamente devedores das experiências de Marey (Nogueira, 2010: 65).

O desenvolvimento dos processos fotográficos e a análise dos resultados obtidos por Marey levaram o inventor americano Thomas Edison a aplicar esses métodos na invenção do **Cinetógrafo** em 1887. Com essa invenção, Edison consegue juntar, em sincronia, som e imagem, perfurando a fita celulósica de Eastman que era arrastada pelo movimento dum carroto dentado, a uma velocidade constante, permitindo a indispensável equidistância das imagens para uma leitura concreta do movimento. Foi com Edison que se filmaram os **primeiros desenhos animados** utilizando a película fotocinematográfica. E foi também com ele que se criaram espetáculos de som e imagem visionados por milhares de espectadores. Em pouco tempo, o inventor partiu para a criação de um aparelho de uso individual, o **Cinetoscópio**³⁶, que apresentou pela primeira vez na Exposição Universal de Paris de 1889 e o qual constituiu um enorme êxito provocando um profundo deslumbramento aos olhos de quem o via.

Constituindo uma síntese dos inventos anteriores, do lado de cá do atlântico, os irmãos Auguste e Louis Lumière apresentam em 1895 o seu novo invento, o **Cinematógrafo**, que mais não era do que uma pequena caixa que facilmente se transportava e que não só gravava, mas projetava e duplicava a película. O dia 28 de Dezembro de 1895 fica marcado para a história como o dia em que pela primeira vez são projetados os **primeiros filmes de imagem real** captada por uma sucessão estável de imagens fotográficas. Com a imagem real, os irmãos Lumière inauguram no Grand Café do Boulevard des Capuches, aquela que se tornaria a sua tradição estilística - o cinema documentário -, ligado ao registo do quotidiano e da realidade tal como ela se nos oferece.

Pode dizer-se que se vive aqui o mais completo e complexo período artístico da história da humanidade: o cinema é a arte-máquina, a arte-síntese, a arte-total, única com capacidade de reunir as mais diversas formas estéticas tais como a literatura, a pintura, a fotografia, a arquitetura e a música num sistema de imagens em movimento que promovem a

compreensão espaço-tempo e se apropriam da subjetividade do sujeito-receptor para elevar a intensidade e amplitude da sua disposição de virtualização.

Os novos processos da imparável evolução tecnológica abrem a possibilidade à expansão de novos processos de discernimento, de construção e de criatividade. Com eles torna-se possível moldar, criar ou mesmo transformar uma imagem noutra que ocupará o mesmo espaço, o mesmo tempo e, se for essa a intenção, a mesma identidade. Esta concepção ganha força com a **captação e transporte da imagem em movimento** feita através de fios eléctricos, aproveitando as invenções de Morse (telégrafo, 1835) e Bell (telefone, 1876), as quais permitiram enviar mensagens a grandes distâncias. O feito foi realizado por um estudante de química alemão, Nipkow, em 1894, com o desenvolvimento dum sistema idêntico para enviar imagens através de raios de luz. Nipkow inventou um dispositivo que permitia analisar uma imagem em **16 linhas**, enviando-a à distância por linhas eléctricas e reconstituindo-a no local para onde a havia enviado.

Com o cinematógrafo e os imparáveis progressos tecnológicos, reúnem-se finalmente todas as condições para o surgimento do cinema de animação tal e qual como o conhecemos. Enquanto o inglês James Stuart Blackton, radicado nos Estados Unidos da América dá continuidade à utilização do desenho no cinema com pequenos filmes como *“Enchanted Drawing”* (1900) e *“Humorous phases of funny faces”* (1906) – considerado o **primeiro filme completamente animado**, no mesmo continente, Georges Méliès torna-se no mago dos efeitos visuais, distanciando-se de forma particular do registo prosaico dos irmãos Lumière. A Méliès se devem algumas das mais criativas soluções cinematográficas e igualmente o início da animação feita através da técnica do stop-motion. Este criador realizou centenas de filmes dos quais os célebres: *“L’homme-orchestre”* (1900), *“L’homme à la tête de Caoutchouc”* (1901), *“Le Voyage dans la Lune”* (1902), *“Le mélomane”* (1903), *“20,000 Lieues Sous les Mers”* (1907), entre outros. O seu fascínio pelo ilusionismo, pela magia, pelo animismo e pelo fantástico e a forma inventiva como utiliza as tecnologias cinematográficas para atingir tais fins, fazem de Méliès uma referência incontornável em toda a história do cinema de animação (Nogueira, 2010: 65-66; Costa, 2010: 22).

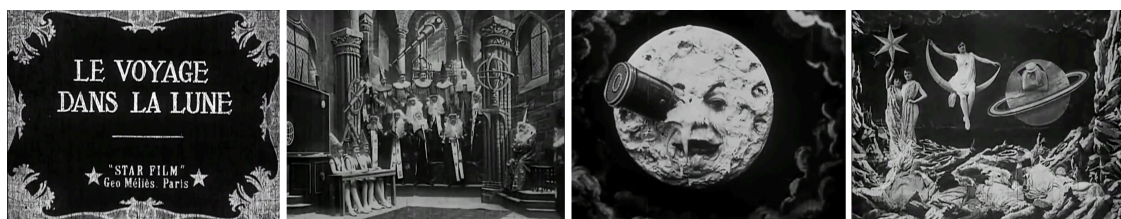


Imagem 21 – Georges Méliès: screen shots do filme “Le Voyage dans la lune”, 1902.

> http://www.youtube.com/watch?v=_FrdVdKlXUk

Em paralelo na Europa, enquanto a leste, na Rússia, Ladislav Starawicz realiza filmes de elevado grau de sofisticação, como o *"The Cameraman's Revenge"* (1911) - cujo tema de fundo é o próprio espetáculo cinematográfico, usando essencialmente a técnica stop-motion, em França, o diretor Émile Cohl realiza os **primeiros filmes de animação filmados imagem-a-imagem**, ao serviço da produtora *Gaumont* em Paris. Cohl projeta o seu primeiro filme - um desenho animado de 4 minutos intitulado *"Fantasmagorie"* - em 17 de Agosto de 1908 no Théâtre du Gymnase. Quatro anos mais tarde, já nos Estados Unidos, Cohl passa a trabalhar para o estúdio francês Éclair e sua técnica é rapidamente adoptada por outros criadores que a espalham um pouco por todo o continente.

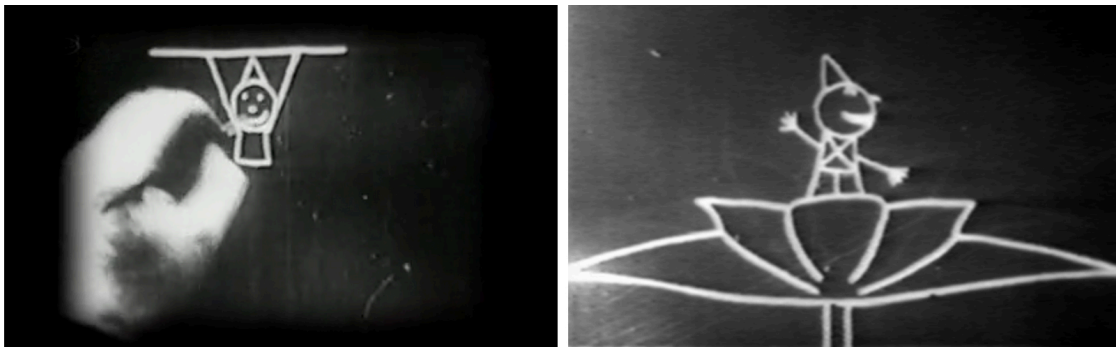


Imagem 22 – Émile Cohl: screen shots do filme *"Fantasmagorie"*, 1908.

> <http://www.cineconhecimento.com/2010/12/fantasmagorie-1908/>

2.5.1.2 Nascimento da indústria da animação

Se por um lado Paris se torna no final do século XIX o local de grandes eventos e o berço da revolução que marcaria todo o espetáculo e a comunicação do século XX, a crescente produção dos filmes animados ganha rapidamente um sentido empresarial, principalmente nos Estados Unidos da América.

O nascimento e sucesso da indústria da animação deve-se em boa parte ao vínculo que os personagens e as histórias da banda desenhada impressas na imprensa americana foram criando com a animação. Além disso, os artistas eram muitas vezes comuns aos dois meios - à imprensa e aos estúdios de animação - e o êxito num dos meios era naturalmente aproveitado para promover o lançamento no outro. A obra do conceituado ilustrador americano Winsor McKay, pioneiro na arte das *"tiras de banda desenhada cómica"* é disto exemplo. Em 1911, McKay faz a adaptação da sua banda desenhada mais conhecida *"Little Nemo in Slumberland"* ao que sucedem *"Story of a mosquito"*, *"Gertie the Dinosaur"* e *"The Sinking of Lusitânia"*. Mas o maior contributo que McKay deu e que se viria a tornar fulcral no

futuro da animação, é a atribuição de uma personalidade vincada e um conteúdo emocional aos personagens³⁷, abrindo assim caminho para uma lógica da antropomorfização que determinaria em grande medida o sucesso da animação clássica e que mais tarde viria a influenciar amplamente aquele que será, talvez, uma das maiores figuras desta arte, Walt Disney (Nogueira, 2010: 67).

Neste período, em Nova Iorque, o canadiano Raul Barré funda os seus estúdios de animação dedicados a filmes de entretenimento e dá origem às perfurações no papel - ponto de partida das “peg bar”, como processo de estabilizar as frequentes oscilações dos desenhos. Em 1914, Earl Hurd patenteia o uso do acetato e com ele a separação dos personagens e dos fundos por camadas. Com esta técnica, surge na Argentina, o **primeiro filme de longa-metragem animado** “*El Apóstol*” (1917) de Quirino Cristiani e três anos mais tarde, John Randolph Bray utiliza o mesmo processo - também conhecido por *Cel Animation* - mas desta feita, estreia a primeira película de animação a cores. Contudo, como esta tecnologia a cores era cara e complexa, a sua sustentação não obteve grandes seguidores.

Até ao final dos anos 20 do século passado, a indústria de animação americana multiplicou-se e empenhou-se em desenvolver métodos cada vez mais direccionados à industrialização. Gradualmente surgiram unidades para produção de animações com a finalidade de preencher as aberturas das programações dos cinemas. E embora o entretenimento fosse garantido e a plasticidade das obras reconhecida, estas eram quase sempre consideradas rústicas, logo uma *arte menor*, quando comparadas ao cinema de imagem real. Este estigma que permanece até aos nossos dias e que faz com que a arte da imagem animada continue a estar sediada nas margens baixas das hierarquias culturais, será por nós abordada mais à frente no **ponto 2.6.**

Com o gradual amadurecimento técnico surge aquela que, na opinião de vários autores, se torna na primeira personagem a atingir o estrelato na animação americana e a ser objecto de “merchandising”: “Felix the cat”. Este gato preto e risonho, criação do americano Otto Messmer e o australiano Pat Sullivan, aparece pela primeira vez na série de animação “*Feline Follies*” (Folias Felinas) em 1919. Embora “Felix the cat” não tenha conseguido sobreviver ao cinema sonoro, este teve o privilégio de ser o primeiro filme animado a ser transmitido pela televisão em 1930.



Imagem 23 – Ann Pennington ensina Felix the Cat a dançar. In The Black Bottom. Photoplay magazine, Janeiro 1927.

> <http://fionatimantti.blogspot.pt/2011/03/felix-cat-and-ann-pennington-black.html>

Mas outros nomes devem ser igualmente tidos em conta nestas primeiras décadas do século XX. Por um lado, o dos irmãos Max e Dave Fleischer, criadores de personagens como Betty Boop (1930) ou Popeye (1933), entre outras e cujo estúdio seria um dos primeiros a usar o som síncrono e a rotoescopia. Por outro, o do incontornável Walt Disney que a partir de 1923 viria definitivamente a dar à animação uma lógica mais marcante quer em termos criativos, quer estéticos, quer tecnológicos, industriais e mesmo comerciais, chegando a rivalizar com a produção convencional de Hollywood. As características antropomórficas dos personagens desenvolvidas pelos **Estúdios da Disney** e o seu estilo canónico, viriam a dar excelentes resultados e a conquistar definitivamente toda a indústria da animação. Mais ainda, «*as peculiaridades individuais dos animadores são submetidas a uma estética global identificativa das obras do estúdio – e é essa estética, o look Disney, que, durante décadas, se torna, no imaginário comum, sinónimo de cinema de animação*» (Nogueira, 2010-II: 67).

O ano 1928 fica marcado pela estreia do primeiro filme da Disney protagonizado pelo seu novo personagem “Mickey Mouse”. Este pequeno rato antropomórfico, muito próximo do gato Félix, viria a ter uma longa e marcante vida, passando da época do cinema mudo à modernidade através dos novos sucessos fomentados pela redistribuição de filmes com som, com cores e mais tarde com os de três dimensões.

A maturidade da animação e a sua época de ouro é atingida por volta do ano de 1940. E a Walt Disney se deve grande parte desse sucesso e progresso sobretudo pela criação e aplicação de várias técnicas e aparatos: o **pencil test**, que mais não é do que um esboço a lápis sobre papel de uma sequência animada antes de se passar para a sua representação final e pintura em acetato; o som sincronizado naquela que foi a primeira curta-metragem de animação

"Steamboat Willie" (1928); a introdução do **technicolor** em *"Flowers and Trees"* (1932); a criação da câmara **multiplane** inicialmente usada em *"The Old Mill"* (1937) onde personagens e fundos são desenhados em três superfícies de vidro, que se deslocam de forma independente e a uma velocidade que cria uma ilusão credível da perspectiva através do movimento autónomo dos vários planos espaciais. Desta época, importa referir que *"Flowers and Trees"* foi o filme que deu à Disney um Óscar no primeiro ano em que Hollywood criou um troféu específico para celebrar a animação. Mas outros filmes, mesmo sem óscares, foram marcantes como por exemplo a primeira longa-metragem *"Branca de Neve e os Sete Anões"* (1937) e outras obras clássicas como *"Pinocchio"* (1940), *"Fantasia"* (1940) e *"Bambi"* (1942). Com estas produções, assistiu-se ao início da revolução de tudo o que até aí tinha sido criado. A técnica e a estética daquela que se entende por animação clássica da Disney viria a ofuscar durante décadas as mais diversas e por vezes mais ousadas formas de animação.

A febre das produções e a crescente concorrência fizeram com que a arte animada se expandisse e se tornasse um meio para atrair todo tipo de público. Com ela, surgiram novos espaços e cada vez mais salas de cinema passaram a exhibir obrigatoriamente uma curta-metragem - um filme de animação -, antes de uma longa-metragem de imagem real. Esta posição conquistada pela animação nos anos 30 do século passado tornou-se a grande responsável pelo considerável aumento de espectadores, amantes do cinema de animação.



Imagem 24 – A 26 de fevereiro de 1931, durante uma campanha eleitoral do Conselho do Condado de Londres dirigida por Sir W Ray, Mickey Mouse é mostrado numa tela pequena numa das ruas da cidade para atrair eleitores.

><https://www.facebook.com/Les.Meilleures.Photos.D.M/photos/a.149287028526633.27988.149284945193508/437337243054942/?type=1&theater>

2.5.1.3 Produções artísticas autorais

Podemos dizer que existe uma outra história da animação constituída por estéticas por vezes não figurativas e por coreografias de ritmos e de cores peculiares resultantes de uma forte pulsão experimental e perceptiva.

Paralelamente às produções da Disney que instituíram uma linguagem canónica que se converteu em modelo dominante, um grande número de outros artistas exploram uma vasta variedade de estilos e técnicas e passam a expressar de forma inédita, todo o tipo de ideias e temas.

A United Productions of America (UPA) fundada precisamente por animadores dissidentes dos estúdios Disney, após a greve de 1941, inicia um novo ciclo estético ancorado nas mais recentes formas de expressões de arte moderna. A ênfase geométrica das formas e das linhas simples trazidas pelo cubismo, bem como as narrativas não convencionais e a estilização gráfica das figuras cujo movimento era por vezes assumidamente “mecanizado”, entra em total ruptura com o realismo e as convenções estabelecidas pela Disney. A irreverência da estética da UPA³⁸ acabou por conquistar o público e tornar-se referência tanto na produção de desenhos animados para a televisão durante as décadas de 1950 e 1960, como para os animadores no Canadá e na Europa, nomeadamente os do National Film Board e da Escola de Zagreb (Júnior, 2005: 129).



Imagem 25 – United Productions of America (UPA): screen shot do filme “Rooty Toot Toot”, 1951.

http://www.youtube.com/watch?v=EE8_ddz0XvI

A partir daqui inicia-se um período fértil de produções artísticas autorais. Um pouco por todo o mundo, o entusiasmo por conseguir conceber tudo o que o espírito criativo ditara, ilustra bem o audaz apetite do pensamento social e artístico do início do século XX. Mesmo a Europa que já havia sentido o peso de uma Grande Guerra, renasce e transforma-se num palco de arrojadas realizações e produções que, beneficiando da introdução de música sincronizada com a imagem animada, promovem o alargamento do espectro da expressão criativa da animação.

Assim, na **Alemanha**, novas e ousadas criações surgem através de nomes como Walter Ruttmann, Lotte Reiniger, Hans Richter, Viking Eggeling ou Oskar Fischinger, que marcam definitivamente a história da cinematografia experimental e reabrem a discussão em torno das hierarquias culturais e o sentido criativo na obra da arte. Num texto publicado no catálogo da exposição *Art in Cinema*, do Museu de Arte de São Francisco de 1947, Oskar Fischinger escreve:

‘um filme normal’ é realismo fotografado – um superficial realismo-em-movimento fotografado -. Nele não há qualquer sentido criativo ou artístico absoluto. Ele é apenas uma cópia da natureza com concepções realistas que destrói a profundidade e a força criativa de substituir e ultrapassar os realismos. Mesmo os filmes de animação contemporâneos estão com um nível artístico muito baixo. É um produto de massas, de proporções industriais e isso, naturalmente limita a natureza criativa de uma obra de arte (Fischinger, 1947 *cit in* Costa, 2010: 51).

Esta ideia generaliza-se e nos países do **Leste da Europa**, onde o regime comunista nivelava tudo em função da assunção do realismo socialista como estética oficial irrefutável, nomes tão ilustres como Sergei Eisenstein e Dziga Vertov, fazem surgir produções de tal vitalidade criativa que haveriam de originar uma miríade de obras de inestimável qualidade.

Na **União Soviética**, é fundado em 1936 o mais importante Estúdio de Animação, o Soyuzfilm que ao longo de varas décadas amalha uma grande quantidade de prémios e desenvolve uma vasta pluralidade de estilos no âmbito da animação tradicional, até que, em 1954, é criada uma nova divisão, desta feita dedicada à animação de marionetas. Por este estúdio, estima-se que passaram mais de 700 profissionais, foram realizados mais de 1500 filmes e em alguns períodos, produziram-se mais de 20 filmes por ano. A este Estúdio estão ligados nomes como Aleksandr Ptushko, animador e realizador de cinema fantástico, Yuriy Norshteyn, cuja obra *“Tale of Tales”* seria considerada, por um conjunto de reputados especialistas, o melhor filme de animação de sempre. Ainda hoje a animação russa continua a brindar-nos com obras mundialmente reconhecidas e autores de célebre talento como Alexander Petrov, que em 1999 recebeu o Óscar de melhor animação com o extraordinário *“O Velho e o Mar”* (Nogueira, 2010-II: 69).



Imagem 26 - Yuriy Norshteyn: style frame do filme "Tale of Tales", 1979.

> <http://www.michaelspornanimation.com/splog/?p=1826>

Da antiga **Checoslováquia** emerge um dos maiores mestres da animação: Jiří Trnka que após a segunda Grande Guerra funda um departamento de animação nos Estúdios de Filmagem Prague. Trnka ficou mundialmente conhecido por ser o melhor animador de marionetas no método checo, o que lhe valeu vários prêmios em festivais internacionais de cinema. "*A Mão*" uma das suas obras mais prestigiadas é realizada em 1965, quatro anos antes da sua morte. Porém o seu enorme talento e influência fez com que frequentemente fosse apelidado de "*O Walt Disney do Leste*". Outro nome incontornável da animação Checa é Jan Švankmajer. Este artista que trabalha com vários meios de comunicação, tornou-se conhecido pela sua animação de características peculiares, tendencialmente surrealista, tendo vindo a influenciar amplamente outros artistas como Terry Gilliam, os irmãos Quay e mesmo Tim Burton. Entre as suas obras mais aclamadas contam-se a longa-metragem "*Alice*" (1988) e a curta-metragem "*Dimensões do Diálogo*" (1982), frequentemente citada e imitada. Mas do Leste europeu surgiram muitos outros autores que realizaram obras de grande prestígio e inventividade. Da **Polónia** destacam-se nomes como Jerzy Kucia, Piotr Dumala e Tomasz Bagiński, este último tendo ganho uma série de prêmios pela curta-metragem "*Fallen Art*" (2004). Da antiga **Jugoslávia**, a partir dos famosos Estúdios Zagreb Film, onde foram produzidos mais de 600 filmes de animação, para além de outros filmes de cariz comercial, educacional e documentário, é conquistado em 1962 o primeiro Óscar de animação para um filme não americano: "*Ersatz*", de Dusan Vukotic. Mas da Escola de Zagreb³⁹ saíam ainda nomes como Dusan Vukotic, Vladimir Kristl, Nicola Kostelac, Vatroslav Mímica, ou Vukotic que realizou, por exemplo, "*Substitute*" (1961) considerado um dos melhores trabalhos da história da animação (Bendazzi, 2003: 173).



Imagem 27 – Jiří Trnka: screen shots do filme “The Hand”, 1965.

> http://www.youtube.com/watch?v=cS4Th36zN_g

Do **Canadá** chega-nos o National Film Board of Canada (NFB), uma organização governamental que se dedica até hoje de forma pró-ativa à produção audiovisual e sustenta a filosofia de representar a diversidade cultural através de uma série de produções de forte cariz experimental, estilístico e tecnológico. O NFB conta com dois polos principais, um em Toronto e outro em Montreal e mais dez estúdios espalhados pelo país que produzem e distribuem curtas e longas-metragens, séries de ficção e drama alternativo e séries infantis e contam com inúmeras obras de referência sobretudo na área do documentário e do cinema de animação.

Fundada em 1938 por John Grierson, o NFB reúne uma coleção superior a 13 mil produções e conquistou mais de 5.000 prémios, incluindo 90 Genie Awards (prémios atribuídos pela Academia Canadiana de Cinema & Televisão) e 12 Óscares, sendo 6 para melhor animação, 4 para melhor documentário, 1 para a melhor curta de ação e mais 1 como prémio honorário pelo trabalho desenvolvido pelo NFB. O reconhecimento da influência dos Documentários NFB nas grandes questões sociais e principalmente da animação e dos filmes em obras de cineastas em todo o mundo, confirmam o prestígio e a importância desta organização que se revela decisiva sobretudo ao nível da experimentação técnica e da diversidade criativa, com recursos às mais variadas soluções materiais, plásticas e tecnológicas.

Mas falar do NFB sem falar de quem fez obra e marcou para sempre a sua história não faz sentido. Em 1941 o animador e realizador escocês Norman McLaren⁴⁰ junta-se à equipa e desenvolve uma vasta e variada obra assente na exploração dos limites criativos e expressivos da animação. McLaren tornou-se rapidamente num dos nomes absolutos do

cinema de animação, tendo-lhe sido atribuído um Óscar em 1952 pelo seu filme *“Neighbours”*, realizado recorrendo à técnica da pixilação. Em McLaren existe uma perseverante indagação sobre os fundamentos não da animação, mas duma linguagem que permita estabelecer uma ligação tão direta quanto possível entre a consciência do criador e a obra acabada. Em McLaren a animação aproxima-se de algo tão livre como uma corrente de consciência ou uma improvisação traduzida em impulsos de cor e forma, som e movimento.



Imagem 28 – Norman McLaren: screen shots do filme *“Neighbours”*, 1952.

> <http://vimeo.com/9188773>

Como explica Marina Estela Graça:

Autores como Len Lye ou McLaren Norman parecem ter desenvolvido algum tipo de epistemologia experimental (um estudo de como o cérebro representa o conhecimento e crença) e ao fazê-lo, eles não só desenvolveram novos pressupostos - como formadores de sensibilidade e pensamento - como também estabeleceram novas possibilidades dentro funcionamento tecnológico e da produção da imagem. Estes autores questionaram, confrontaram e melhoraram os conceitos por detrás da evolução tecnológica cinematográfica que resultam em novas e inesperadas possibilidades ontológicas (Graça, 2006b: 3, tradução livre).

Mas outros nomes são igualmente construtores de contributos fundamentais para a notoriedade da animação e da inventividade que se lhe reconhece: Pierre Hébert, Ishu Patel, John Weldon, Ryan Larkin, Eugene Fodorenko e a não menos prestigiada Caroline Leaf.

Do **Japão**, pelas mãos de Osamu Tezuka, chega-nos na década de 1950 o *anime*, fruto das ilustrações manga e de nítidas influências do realismo da Disney. O *anime* invade a televisão Japonesa após a segunda guerra mundial e torna-se num fenómeno sem precedentes. Deste país chega-nos igualmente, Noburo Ofuji, conhecido pelos seus filmes de sombras chinesas e Kihachiro Kawamoto, um animador de marionetas que aperfeiçoou a sua técnica com o já mencionado animador checo Jan Švankmajer. Devemos ainda fazer referência ao extraordinário Hayao Miyazaki que se junta à poderosa produtora de animação japonesa Toei em 1963, primeiro como intervalador, depois como animador e Secretário-Chefe do sindicato trabalhista da Toei. Para além desta produtora, cuja lógica de produção visava de forma inequívoca a exportação dos seus produtos, surge em 1961, uma das principais produtoras de séries televisivas, a Mushi Productions, fundada por Osamu Tezuka e duas décadas mais tarde o Estúdio Ghibli de Miyazaki e Takahata, responsável por muito do prestígio da animação Japonesa até à presente data. Importa referir que ao contrário de Tezuka, o trabalho de Takahata era fortemente influenciado pelo cinema tradicional europeu, pela *novelle vague* francesa e mais ainda pelo neo-realismo italiano. A sua primeira longa-metragem "*Hols: Prince of the Sun*" de 1968 é considerada um marco na história do *anime* por ter sido a primeira a quebrar os métodos e as convenções da Disney entretanto também adoptados pela maioria dos estúdios Japoneses.



Imagem 29 – Hayao Miyazaki: style frame do filme “A Viagem de Chihiro”, 2001
> http://cinema.uol.com.br/album/animacoes_miyazaki_album.htm



Imagem 30 – Osamu Tezuka: style frame do filme “My Neighbour Totoro”, 1988.
<http://kalafudra.wordpress.com/2009/11/15/rewatched-tonari-no-totoro-my-neighbour-totoro-1988/>

Gradualmente, a indústria de animação japonesa começa a ganhar terreno e a impor-se mundialmente, acabando mesmo por ultrapassar a indústria americana de animação incluindo a da Disney. Embora se possa reconhecer uma identidade muito marcada dentro da animação japonesa, a verdade é que a sua transversalidade conquista públicos muito diversos - público infantil, público adulto e público feminino - e espalha-se facilmente pelos mais diversos suportes de comunicação. Os seus temas celebram essencialmente questões relacionadas com os comportamentos sociais, a sexualidade e todo o universo fantástico, onírico e mitológico. O aumento do interesse dos americanos por esta nova forma de arte conhecida como *anime*, procedente do *manga*, fez com que o país investisse mais nessa área. De forma astuta, a Disney, aproveitou o sucesso que os filmes de Hayao Miyazaki faziam no oriente para garantir os direitos de distribuição mundial dos seus filmes, através do “acordo Disney-Tokuma”. Deste acordo iria ainda resultar a distribuição nos cinemas do filme que lançaria o nome de Hayao Miyazaki ao mundo: “*Princesa Mononoke*” (Mononoke-hime, 1997). Este filme, para além de receber diversos prémios por todo o mundo, tornou-se num dos maiores sucessos de bilheteira da história do Japão, tendo mesmo batido o sucesso do filme “E.T. O extraterrestre”. Miyazaki arrecada em 2003 o Óscar de melhor longa-metragem animada com o filme “*A viagem de Chihiro*” e é nomeado para autor de melhor animação com o filme “O Castelo animado” (2005).

A par dos fenómenos de dimensão planetária das séries como “*Dragon Ball*” e “*Transformers*” da animação contemporânea Japonesa, podemos ainda observar verdadeiras obras-primas como “*Akira*” (1988) num clássico estilo cyberpunk de Katsuhiro Otomo e “*Ghost in the Shell*” (1995), filme de Mamoru Oshii que retrata as complexidades de uma sensibilidade pós-humana.



Imagem 31 – Mamoru Oshii: screen shot do filme “Ghost in the shell” 1995.

<http://www.cyberpunkreview.com/movie/decade/1990-1999/ghost-in-the-shell/>

2.5.1.4 As novas tecnologias

O avanço das tecnologias e o surgimento dos meios digitais veio alterar fortemente o panorama das criações artísticas nos meios audiovisuais. Elas terão sido as grandes responsáveis pela trajetória da formação da história dos computadores que, juntamente com o seu crescimento e desempenho, abriram portas a práticas mais rápidas, mais potentes e mais baratas, possibilitando assim novas linhas de desenvolvimento e novas áreas de atuação. Com objetividade, podemos mesmo dizer que foi graças à criação de softwares especializados que finalmente foi possível avançar em direção à tão desejada automatização do processo produtivo e graças à internet, a troca de informações viabilizou tanto a formação de artistas como a circulação de produções independentes por todos os continentes, contornando assim o monopólio das grandes corporações.

Mas a história conta-nos que foi na década de 40 do século passado que os primeiros estudos cibernéticos tiveram lugar, incidindo sobretudo na comparação entre os diferentes sistemas de comunicação e controlo, tais como o computador e o cérebro humano. De laboratórios de pesquisa industrial e de sistemas militares de defesa, bem como de centros universitários de desenvolvimento científico, surgiram inovações decisivas na produção de algumas das mais avançadas formas de arte digital e, nas décadas seguintes, a Guerra-fria entre o mundo ocidental e o bloco comunista de leste, trouxe rápidos avanços tecnológicos, sobretudo no âmbito da investigação da computação gráfica. Gradualmente esses factos foram colocando a imagem no centro do desenvolvimento da informática, fazendo com que os artistas comesçassem a ser requisitados pelas equipas de cientistas. Com a invenção do processador gráfico (atual placa gráfica ou de vídeo), apareceram imagens digitais, as quais foram vitais para o surgimento de determinados géneros artísticos, nomeadamente, dentro do campo da animação que aqui estamos a abordar. Com o avançar do tempo, mais e significativos esforços foram feitos no sentido de se desenvolverem e aperfeiçoarem não só as características e capacidade de exibição visual, mas também as possibilidades imagéticas dessa mesma representação.

Os primeiros artistas a recorrer a estes meios com propósitos estéticos foram Norman McLaren e Mary Ellen Bute que usaram o osciloscópio de raios catódicos para animar padrões gráficos. Mas é na década de 60 que a animação começa a ser largamente gerada através do desempenho das novas tecnologias. As obras experimentais do cineasta Jonh Whitney "*Catalog*"⁴¹ (1961), "*Permutations*" (1968) da série "*Matrix*" e "*Arabesque*" (1975) e ainda a série de curtas-metragens "*Poem Field*" (1964-1967) de Stan VanDerBeek são obras importantes deste período da vanguarda da *computer art* e são igualmente precursoras de

uma abstração que marcaria para sempre esta arte que tão bem explora a dimensão espaço/temporal, combinando música e pintura com movimento.

É também neste período que é desenvolvido pelo MIT (Massachusetts Institute of Technology), o primeiro videojogo “*Spacewars*” ao qual precede aquela que se pensa ter sido a primeira produção de animação com pressupostos de simulação visual de conceitos técnico científicos baseados em formas tridimensionais vazias e apenas delineadas por linhas de construção (wireframe), o que no fundo traduz as primeiras técnicas do desenho vectorial. Ainda nos EUA, Douglas Engelbert do Stanford Research Institut, Califórnia, introduz em 1968 noções como “*bitmapping*” e “*windows*” e consegue engendrar um processo de manipulação direta de dados no ecrã, através dum arcaico “rato de computador”. No auge destas descobertas, surgiram ainda projetos destinados a estabelecer uma interface homem/máquina baseada numa interação visual que fosse “amigável” ao usuário e que o capacitasse a interagir com a máquina (Cruz, 2006: 48).

No cenário europeu, o diálogo entre a arte e a tecnologia acontece na Alemanha, em 1965, com a primeira exposição de arte gerada por computador na Faculdade Técnica de Estugarda, organizada por três matemáticos: Frieder Nake, A. Michael Noll e George Nesse.

No último ano desta década sucedem-se três acontecimentos marcantes: é realizado o primeiro anúncio publicitário recorrendo a imagens geradas por computador para a IMB; é fundada a Siggraph - um dos eventos mais importantes relacionados com as novas tecnologias e ainda é apresentada pela Xerox o (GUI), Graphical User Interface, revolucionando a interação entre utilizador e computador (Nogueira 2010: 73).

Como se entende, a história da arte, da ciência e da tecnologia fundem-se intimamente com a era do digital. Na década de 1970 surgem novos meios que permitem o desenvolvimento de técnicas de modelação, iluminação e de criação de texturas que mudariam para sempre o paradigma da animação e das produções cinematográficas no seu todo. No início da década, George Lucas funda uma das mais importantes produtoras de efeitos especiais, a Lucasfilme, e com ela, inaugura todo um novo universo de manipulação técnica da imagem por computador que chega aos nossos dias. Em 1973 são integradas imagens 2D no filme “*Westworld*” e um ano mais tarde, imagens 3D na sequência “*Futureworld*”. No mesmo ano, Peter Foldes ganha no Festival de Cannes um prémio pela curta metragem de animação “*La faim*” na qual recorre à computação gráfica para criar as metamorfoses de objetos e formas que surgem durante a narrativa. Lembramos que, nessa época, as longas-metragens de animação regiam-se ainda através dos métodos de produção e estilo da Disney. Porém, quem mais beneficiou do uso das novas tecnologias, nomeadamente no que atualmente se denomina por CGI (*Computer-Generated Imagery*) foi o cinema de ficção científica, onde

nomeadamente, George Lucas com *"A Guerra das Estrelas"* (1977), Steven Spielberg com *"O Tubarão"* (1975) e Ridley Scott com *"Alien"* (1979) alargam horizontes no âmbito da manipulação digital da imagem cinematográfica.

Os anos 80 ficaram marcados pela passagem de testemunho da tecnologia de computação gráfica, das mãos dos cientistas para as dos artistas. O desenvolvimento do novo sistema de pintura digital - *Paint* - usado no filme *"Star Trek II: A Ira de Khan"*, colocou a Lucasfilm no topo dos estúdios precursores da tecnologia de processamento digital de imagem. O sucesso desse procedimento levou a que a Disney assinasse um contrato com a Pixar para implementar o *Computer Animation Production System* (Caps) - um sistema de pintura digital feito sob medida para o processo de animação 2D.

Na mesma década, a produtora americana Hanna-Barbera introduz igualmente a animação por computador no seu processo técnico do qual resultam, por exemplo, as séries animadas *"Os Flintstones"*, *"The Yogi Bear Show"*, *"Top Cat"*, *"Space Ghost"*, *"Wacky Races – A corrida mais loucas do mundo"*, *"Scooby-Doo"* e *"Os Estrunfes"* atuais *"Smurfs"*.

Em 1984, o conhecido John Lasseter junta-se à Lucasfilm e mais tarde torna-se no elemento fundamental da Pixar, a mais prestigiada marca da animação por computador da atualidade. Desta união resultara *"Luxo Jr"* (1986), uma produção da Pixar inteiramente realizada por computador e a primeira a ser nomeada para o Óscar de melhor curta-metragem de animação digital. O Óscar não foi para *"Luxo Jr"* mas acabaria por ser entregue dois anos mais tarde ao trabalho *"Tim Toy"* igualmente da Pixar. Porém, no que à evolução por computador respeita, três longas-metragens tornaram-se igualmente referências neste final dos anos 1980: *"Willow"* (Ron Howard, 1988) que populariza o recurso do *morphing*, *"Who Framed Roger Rabbit"* (Robert Zemeckis, 1988) que funde na perfeição imagem real com imagem animada, criando por isso um produto híbrido, e *"Abyss"* (James Cameron, 1989) pelo realismo dos efeitos especiais utilizados (Nogueira 2010: 74).

Mas a verdadeira explosão tecnológica viria a dar-se por volta de 1990 culminando uma evolução com mais de 40 anos. O verdadeiro salto tecnológico surgiria através da criação de hardware e de aplicações informáticas (software) que, com a sua generalização, se tornou cada vez mais acessível, especialmente com a chegada da *World Wide Web* e a consolidação da ligação global, partilhada. A tecnologia digital tem vindo a evoluir para patamares de desenvolvimento cada vez mais elevados e sofisticados, possibilitando a cada dia que passa, que novas criações, utilizações e experiências aconteçam. Com esta evolução veio a mudança de toda a estrutura produtiva que, consequentemente se expandiu a todos os segmentos da indústria cinematográfica e da animação. Neste último caso, as facilidades introduzidas pelas novas tecnologias, desencadearam a nível mundial, uma proliferação de novos artistas cujos

trabalhos passaram a espelhar um certo domínio técnico mas, por vezes, alguma fragilidade em termos de requisitos conceptuais e artísticos considerados básicos, pondo com isso em causa o valor estético das suas obras. Porém, os artistas mais qualificados que souberam beneficiar do uso das tecnologias, viram nela uma nova possibilidade para abrir os seus próprios estúdios⁴² e desenvolver novas experiências e conceitos estéticos.

As mudanças tecnológicas vieram igualmente influenciar as temáticas exibidas pelas televisões. Direcionadas ao público mais adulto, séries como *"The Simpsons"* (1989 até à atualidade) criada por Matt Groening para a Fox Network, ou *"South Park"* (1997 também até à atualidade) de Matt Stone e Trey Parker, instauram críticas aos valores e ao estilo de vida da classe média norte-americana através da paródia e do humor satírico. Além destas, não podemos deixar de referir a influência que a MTV deixou, já que foi responsável por acolher a animação experimental e o *motion graphics*⁴³ no segmento televisivo, abrindo espaço a separadores e curtas-metragens pautadas pela liberdade criativa destinadas ao público adulto. Mike Judge autor de *"Beavis Y Butt-Head"* e Eric Fogel autor de *"The Head Celebrity Deathmatch"* foram apenas dois dos criativos que deram aqui os seus primeiros passos. Além disso, a imagem de marca do canal passou muito por animações gráficas de elevado arrojado visual, como é exemplo a animação de ficção científica *"Aeon Flux"* (1991) de Peter Chung. Esta revolução televisiva permitiu que outros talentos heterodoxos como John Kricfalusi autor de *"The Ren and Stimpy Show"*, Genndy Tartakovsky autor de *"O Laboratório de Dexter"*, Craig McCracken autor de *"As meninas super poderosas"* ou Stephen Hillenburg autor de *"Bob Esponja"* forjassem mitologias alternativas no mais massivo dos meios.

Nesta nova era da animação o que realmente se verifica é que tanto em termos de produções independentes como de produções mais direcionadas à indústria, há uma nítida tendência para apostar na diversidade técnica e estilística que cada vez mais resulta da fusão de técnicas digitais 2D e 3D com as técnicas tradicionais. A exemplo do que acabou de se dito, destacamos do início do milénio, os trabalhos notáveis de animação de volumes desenvolvidos pelo estúdio britânico Aardman: *"A Fuga das Galinhas"* e *"Wallace & Gromit"* (2000) criados por Peter Lord e Nick Park e *"A Batalha dos Vegetais"* (2005) por Steve Box e Nick Park, ou ainda a longa metragem de animação de bonecos, *"A Noiva Cadáver"* (2005) de Tim Burton.

No campo da cinematografia, onde gradualmente a imagem real se mistura com a animação, surgem também trabalhos emblemáticos com o *"Terminator 2"* de James Cameron (1991) e *"Jurassic Park"* de Steven Spielberg (1993).

No cinema de animação, verifica-se que especificamente a Disney e a Pixar utilizam cada vez mais os computadores como ferramenta quase exclusiva de produção dos seus filmes:

"Beauty and the Beast" (dirigido por Gary Trousdale e Kirk Wise, 1991), *"The Lion King"* (dirigido por Roger Allers e Rob Minkoff, 1994) e *"Toy Story"* (dirigido por John Lasseter, 1995). A partir de então contam-se inúmeras curtas e longas-metragens realizadas por computador, algumas das quais se destacam por terem ganho os mais importantes prêmios nos mais diversos festivais de Cinema: *"Walking Life"* (Richard Linklater, 2001); *"Shrek"* (DreamWorks – John Warner, 2002); *"Sen to Chihiro no Kamikakushi"* (Studio Ghibli - Hayao Miyazaki, 2003); *"Finding Nemo"* (Pixar - Andrew Stanton, 2004); *"The Incredibles"* (Pixar – Brad Bird, 2005) e no mesmo ano o documentário animado *"Ryan"* (NFB – Chris Landreth, 2005); *"Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit"* (DreamWorks - Steve Box e Nick Park, 2006); *"Toy Story 3"* (Pixar - Lee Unkrich, 2011); *"Rango"* (Paramount Pictures- Gore Verbinski, 2012) para enumerar apenas alguns.

Por tudo o mundo, a arte digital⁴⁴ gerada por computador generaliza-se, podendo verificar-se que desde a animação do *motion graphics* ao *motion capture*, passando pela animação tradicional ou outras estéticas absolutamente distintas, a imitação da verosimilhança do real ou a sua pura e direta abstração contagiam todo o universo imagético contemporâneo. Como resultado da união privilegiada entre as várias artes e as novas tecnologias, a animação parece então saber adequar-se sempre aos novos meios e necessidades de comunicação e parece igualmente ser ela motor da própria essência e estética fílmica contemporânea, bem como das múltiplas e híbridas formas de expressão da *"new media art"*.

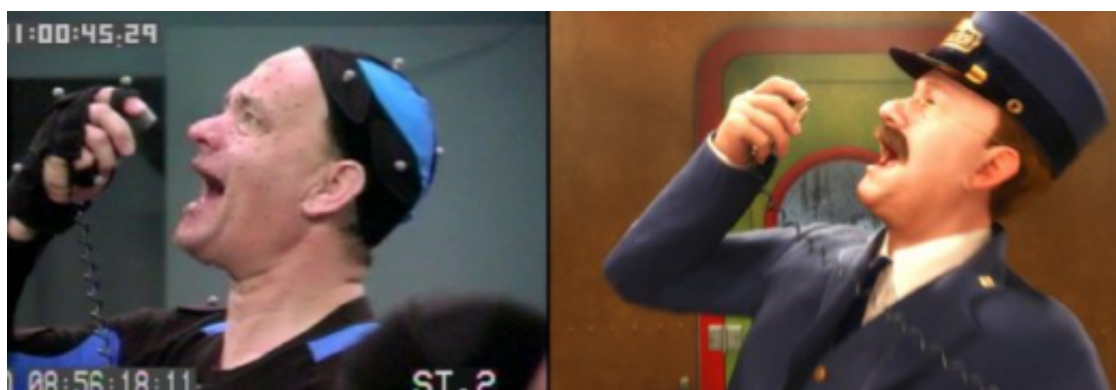


Imagem 32 – “The Polar Express” - 3D, 2004.

The Polar Express é um filme de fantasia de Natal baseado no livro infantil de mesmo nome de Chris Van Allsburg. Escrito, produzido e dirigido por Robert Zemeckis, o filme apresenta personagens humanos animados através da técnica de captura de performance de ação ao vivo (mocap), com exceção dos empregados dançarinos que são animados digitalmente, por computador.

> <http://www.youtube.com/watch?v=nhvu6o0yyAo>

2.5.2. História da Animação – Contexto português

O Cinema de Animação em Portugal conta com mais de noventa anos de vida, da qual resultam férteis períodos produção artística, essencialmente a partir dos anos sessenta, com forte pendor publicitário e autoral. Porém a bibliografia dedicada à memória da animação portuguesa é escassa. Estando os últimos anos melhor documentados graças ao esforço e contributo de festivais de cinema e audiovisuais que por todo o país vão difundindo esta arte, queremos realçar de entre todos, um dos mais significativos, o CINANIMA – Festival Internacional de Cinema de Animação de Espinho que, além da divulgação, tem tido um cuidado muito especial com a edição dos seus catálogos e com a seriedade do registo minucioso das produções nacionais das últimas décadas. Mas, neste contexto, queremos também referir a importância do contributo de quatro pessoas que a esta causa foram muito dedicadas. Em primeiro lugar, António Gaio que através da sua obra *“História do Cinema Português de Animação – Contributos”* (2001) nos documenta de forma particular os primeiros anos desta aventura por terras lusas. Em segundo lugar, José Matos Cruz, notável investigador e catalogador da nossa história e responsável por uma importante reconstrução do nosso passado cinematográfico. E por fim, Ilda Castro e as suas *“Conversas sobre a animação portuguesa”* (2004) e Paulo Cambraia que com uma singular coleção de fichas, reuniu informação e imagens de cada um dos filmes conhecidos da nossa história (Cambraia, 2003).

2.5.2.1 Primeira época

A origem desta arte em Portugal parece estar diretamente associada ao filme *“O Pesadelo de António Maria”* (1923), uma sátira política sobre um dos mais ilustres líderes republicanos, António Maria da Silva⁴⁵, Primeiro Ministro por seis mandatos, encontrando-se nestas funções durante a Ditadura Militar em 28 de Maio de 1926. Estreado na noite de 25 de Janeiro no Éden-Teatro, em Lisboa, este filme mudo de Joaquim Guerreiro recorria a vozes e sons ao vivo e era apresentado como *“um filme cómico da mais flagrante actualidade”* (Gaio, 2001: 12), incidindo sobre as posições do chefe de Governo face à conjuntura nacional e a sua relação com Afonso Costa, personalidade que influenciou toda a Primeira República (Villalobos, 2003). Desconhecendo-se o paradeiro do filme, este foi no entanto reconstruído e apresentado em 2001, no Cinanima de Espinho, através da recuperação feita a partir de 159 desenhos originais e oito legendas manuscritas adquiridos pelo colecionador Ricon Peres. A relação entre essas legendas manuscritas e os desenhos foi estabelecida por António Gaio, devendo-se a reconstrução do filme à Megatoon, com produção e realização de Paulo Cambraia. A banda sonora foi composta pelo Mestre Vitorino de Almeida e a gravação foi feita no Estúdio Numérica, de Paços de Brandão.

A existência de um filme de 1923 foi conhecida através de referências feitas em jornais da época, que o apresentavam como um filme de animação inserido no novo quadro “*Fitas Faladas*” da Revista “*Tiro ao Alvo*” em cena no Éden-Teatro em Lisboa e também no Águia d’Ouro no Porto. António Gaio refere ainda que “*O Jornal dos Cinemas*” apresentava este filme como sendo «a primeira película portuguesa de desenhos animados» (Gaio, 2001: 12).



Imagem 33 a



Imagem 33 b

Imagens 33 – “O Pesadelo de António Maria”, 1923 (versão reconstruída em 2001). “*Um filme cómico da mais flagrante actualidade!*”. Realizado e ilustrado por Joaquim Guerreiro, desenhador de “O Século”, “Ilustração Portuguesa”, “A Tribuna”, “O Zé” e “A Sátira”, de que foi diretor, foi mencionado pelo “O Jornal dos Cinemas” como “a primeira película portuguesa de desenhos animados”. > In António Gaio, *História do Cinema Português de Animação*, Porto 2001, p.12 / <http://animacaoportuguesa.blogspot.pt/2006/07/os-pioneiros-i-o-pesadelo-de-antnio.html>

Se realmente o foi, ninguém o confirma. O que se sabe, é que durante anos, houve quem alegasse ser sua essa primazia. Nesta perspectiva, Luís Nunes coloca mesmo a hipótese do primeiro filme animado português - uma curta-metragem -, ter sido realizada por si em 1920⁴⁶ e filmada por José Luís Vieira para efeitos de publicidade para a empresa Nunes & Quintão, na qual se teria dado movimento ao cão da “*His Master’s Voice*”, marca de uma companhia discográfica. Contudo, numa das referências feitas a este spot publicitário no livro “*História do Cinema Português de Animação – Contributos*” (2001) é questionado se realmente o cão foi animado ou não e se este pode ser então considerado o primeiro “filme” animado português. Para além desta referência e segundo a opinião do historiador José Matos-Cruz, tratou-se de um filme publicitário, em que a animação surge apenas no “packshot”, ou seja, no “plano produto” no final do filme⁴⁷.

Corroborando com esta opinião, a investigadora Fátima Marques acrescenta de que se trata de um filme de imagem real que, no seu final, apresentava a imagem de um cão a olhar para um gramofone, de onde saía a voz do dono. Neste “packshot”, a boca do cão abre e fecha. Por sua vez, Paulo Cambraia afirma que o anúncio não deve ser confundido com uma animação,

no verdadeiro sentido da palavra, uma vez que a única manipulação da imagem surge apenas no final do filme, limitando-se à abertura e fecho da boca do cão de imagem real (Novais, 2006). Sem que exista material fílmico para o provar, para estes autores, parece legítimo que o filme *“O Pesadelo de António Maria”* seja considerado o pioneiro da animação em Portugal. Infelizmente outros filmes animados do princípio da época foram-se perdendo ou deteriorando como, por exemplo, duas obras de Fred Netto: *“TIP-TOP”*⁴⁸ (uma pequena experiência projetada no Salão Central em 1925) e *“Uma viagem à Lua”* de 1929 (caricatura do livro de Júlio Verne); mas também *“Uma história de Camelos”* (1930) desta feita do ilustrador e mestre João Rodrigues Alves.

Porém, no dia 1 de Junho de 1931 estreia um filme mudo, a *“Lenda de Miragaia”* que, em plena época de advento do sonoro fica marcado para a história, por ser a primeira produção portuguesa de silhuetas animadas e tanto quanto se julga, a única até hoje do género a nível nacional. Os seus autores Raul Faria da Fonseca e António Cunhal (irmão do líder do Partido Comunista Português, Álvaro Cunhal), ter-se-ão inspirado na técnica do filme *“As aventuras do Príncipe Achmed”* de 1926, da realizadora alemã Lotte Reiniger. Segundo Villalobos (2003), esta é a longa metragem mais antiga da qual existem cópias, sendo que *“El Apostol”* do argentino Quirino Cristiani datado de 1917, é tido como pioneiro, sem que se conheça, porém, o paradeiro de qualquer registo físico. A *“Lenda de Miragaia”*, um filme de silhuetas animadas que faz recordar o universo dos teatros de sombras chinesas e tem uma inegável afinidade com o filme *“As Aventuras do Príncipe Achmed”*, conta uma história de lutas, de sacrifícios e atos de coragem entre o Rei Ramiro e o Rei Mouro, para além de uma história de amor, humor e fantasia, segundo o argumento da versão do Romanceiro de Almeida. Apostando em cenas curtas e legendadas, este trabalho foi filmado com a ajuda de Thomas Mary Rossel, um operador estrangeiro radicado em Portugal, tendo 400 metros de extensão e contendo cerca de 24.800 fotogramas.

Sobre a produção do filme, consta que António Cunhal mostrava as dificuldades de tal projeto que, regra geral, se podem transpor ainda hoje para os filmes de animação:

Algumas cenas que na tela durarão uns segundos exigem da nossa parte um trabalho aturado de alguns dias. O trote e o galope dos cavalos, por exemplo, deu-nos que pensar. Fazer trotar um cavaleiro de papel é muito mais difícil que ensinar um cavalo verdadeiro a fazer habilidades de circo... Temos que estudar primeiro, de um modo esquemático, os movimentos, e aperfeiçoá-los depois, para serem aplicados às cenas a que se destinam (Cunhal cit in Villalobos, 2003).

A pesar de todas as dificuldades e de se notar uma inferioridade técnica relativamente ao filme de Lotte Reiniger, é com mérito que este é considerado um dos trabalhos mais originais da História do Cinema Português de Animação, graças às suas particulares qualidades

formais, estéticas e expressivas. Mas após este registo, abre-se de novo um vazio na história e embora se tenha conhecimento de algumas produções como *"Semi-fusas"*⁴⁹ de Hernâni Tavares (Seravat), destas também não há vestígios.

Entre 1941 e 1942, o jovem Sérgio Luiz cria o personagem *"O Boneco Rebelde"* que para além de constar das páginas ilustradas da publicação infanto-juvenil *"O Papagaio"*, passou a adquirir um novo sopro de vida ao ser adaptado para a animação e projetado em Lisboa nos cinemas Jardim Cinema e Europa. Sérgio Luiz conseguiu que os espectadores vissem um novo projeto de animação, em que o "boneco rebelde" movimentava os ponteiros do relógio que marcavam a duração do intervalo. Sérgio Luiz faleceu a 24 de Janeiro de 1943, aos 21 anos, mas a irmã guardou o espólio e entregou o que restava dos rolos de filmes em nitrato à Cinemateca Portuguesa em 1983. Com o seu restauro, conseguiu-se um pequeno filme a preto e branco, de 30 metros, em 35mm, dando-se a sua re-estreia a 19 de Novembro de 1983. Sobre este trabalho, importa referir que *"O Boneco Rebelde"* é considerado uma obra singular a muitos níveis no panorama da BD portuguesa, destacando-se principalmente por um estilo que reflete um universo muito pessoal, por um domínio da linguagem, pela sábia utilização das convenções e pela coerência da obra no seu todo.

Em 1943, Armando de Almeida Servais Tiago, com apenas dezoito anos de idade apresenta *"Automania"*, um filme profundamente marcado pelo estilo Disney que vence vários prémios nomeadamente o Galo de Ouro da Pathé-Baby, o Troféu Ferrania e a Taça do Melhor Filme do Concurso Nacional de Cinema de Amadores. Este filme acaba mesmo por ser visionado em várias cidades europeias. Em 1946 Servais Tiago começa a trabalhar para os estúdios Kapa, onde adquire novas práticas e aprofunda os seus conhecimentos em novas técnicas de animação. Por mais de uma década, realiza vários filmes, sobretudo no âmbito da publicidade⁵⁰, dos quais se destacam *"Perfumes Kimono"* (1946) e *"Malhas Locitay"* (1946) e realiza ainda no estúdio Cineca os primeiros filmes de animação a cores em Portugal: *"Tricocida"* (1955) e *"Grandella"* (1956).

Por esta altura a animação começa a ser pensada para utilizações mais vastas, nomeadamente em projetos de divulgação fílmica pedagógica por parte da Direção Geral dos Serviços Agrícolas. Para finalizar o período das origens do desenho animado em Portugal, falta ainda referir trabalhos como *"Um filme português de bonecos articulados"* - um filme de 1945 de Francisco Sousa Neves, onde um boneco contracenava com humanos e *"As Palavras de Salazar"*, uma produção algo original de Adolfo Coelho de 1946 onde, misturando realidade e animação, se reuniam em apenas 55 metros de fita algumas das palavras de Salazar, o então Presidente do Conselho.

A *Primeira Época* da animação portuguesa, que compreende o período entre os anos 20 e a primeira parte da década de 50 do século passado (Cabraia, 2006) e se caracteriza pelo ambiente da novidade e da inovação e, por isso, pela predominância de filmes de carácter experimental, dá lugar à *Segunda Época*, período em que a publicidade dá trabalho e sustento aos criadores portugueses.

2.5.2.2 Segunda época

Esta época que se inicia nos finais dos anos 1950 e se estende até à década de 1970, caracteriza-se, então, pela produção de filmes de carácter publicitário cujo intuito de difusão comercial passou, numa primeira fase, pela projecção em salas de cinema, tanto no início como nos intervalos das sessões, como mais tarde, pelas emissões regulares em televisão, que em Portugal tiveram início em 1957.

É precisamente com a televisão que surge uma espécie de indústria do cinema de animação, uma vez que as marcas e os comerciantes reconheceram neste novo dispositivo um enorme potencial de difusão e na publicidade com recurso à manipulação imagem-a-imagem, o poder de fascinar os consumidores.

O filme animado publicitário passa então a gerar uma estável fonte de rendimento observando-se, por vezes, que o volume de encomendas superava em larga medida o poder de resposta dos Estúdios de animação nos finais dos anos 50. Por este motivo e em crescendo, novas Produtoras e Agências de Publicidade surgem um pouco por toda a parte como a Êxito, a Cineca, a Prisma, a Kapa, a Ulyssea Filme, a Cinelândia e a Telecine-Moro, e com elas novos talentos tais como Mário Neves, autor de filmes publicitários para a *Margarina Chefe*, para a *Laranjina* e para a *Shell*, obtendo diversas distinções em vários festivais; Eurico Ferreira, responsável pelo anúncio da *Farinha Amparo*; Álvaro Patrício, responsável pela realização de diversos genéricos e separadores para a RTP e ainda pela produção de várias animações de carácter comercial e institucional; Luís Beja, conhecido pelo "*O Fidalgo e o Vagabundo*", filme de autor que realizou para a Ulyssea filme; Augusto Mota e António Claro da Fonseca autores de "*A guerra das Cores*"; e, entre outros⁵¹, Artur Correia e Ricardo Neto que percorreram toda a década de setenta e de oitenta, como os dois autores mais produtivos do panorama português. A solo ou em conjunto estes dois últimos artistas conceberam cerca de vinte curtas metragens de animação e do seu historial constam ainda filmes de fábulas e outros de índole publicitária, tendo Artur Correia ganho em 1966 o primeiro prémio na categoria de publicidade, em Veneza, com "*O Melhor da Rua*", anúncio comercial para a *Schweppes*. que, no entanto, a empresa curiosamente recusara. Com esta animação, Artur Correia ganha ainda o primeiro lugar de animação publicitária em Annecy, sendo selecionado

como um dos dez melhores filmes do ano pela Hollywood Radio and Television City no sétimo encontro anual dos *Advertising International Broadcasting Awards* (Gaio, 2001: 25-29).

Como afirma António Gaio:

É por essas qualidades, originalidade e bom humor, confirmadas e trabalhadas pela dupla Artur Correia e Ricardo Neto, nos seus filmes realizados nos anos finais da década de setenta, que os prémios também e sobretudo a nível internacional continuam a aparecer, distinguindo o cinema publicitário de animação português (Gaio, 2001: 29).

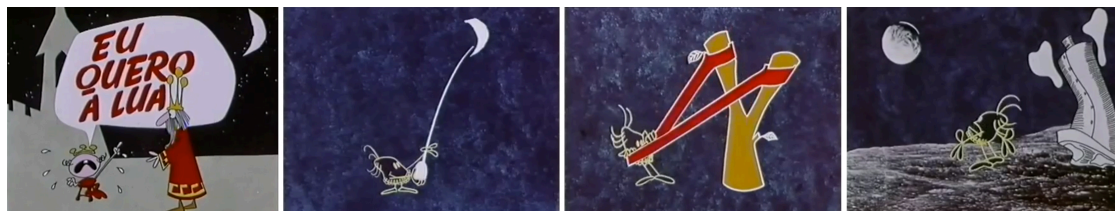
Realmente os filmes eram produzidos de um modo bastante curioso e singular, o que de certa forma, salvaguardava a liberdade artística dos seus autores. Porém, o animador José Manuel Xavier (2004) alega que:

(...) nos anos 60, a liberdade era um conceito perigosíssimo. A minha vida de jovem profissional da profissão era um caminho estreito, entalado entre o ambiente generalizado de cobardia, submissão, mesquinhez e delação (entre outras particularidades reles do regime do Senhor Doutor) e a liberdade, quase obscena (perante uma tal situação), de poder animar quotidianamente traços, formas e figuras e de receber, ainda por cima, um bom ordenado (Xavier *cit. in* Castro, 2004: 11).

Com o aumento dos meios e a prática continuada, o entusiasmo pelo cinema de animação encontra outras formas para se exprimir. Porém, o cinema de autor que marcara a primeira idade do cinema de animação em Portugal não desaparecera. Vasco Branco ganha notoriedade com *“Todos os Dias o Crucificamos”* (1970) e o *“Menino Rico e o Menino Pobre”* (1972). Matos Barbosa distingue-se com o *“Grande Desafio”* (1968) e o *“Pedestal”* (1972). Galardoado em diversos festivais portugueses, Augusto Mota realiza *“Variações sobre o mesmo Traço”* (1964).

Entre a década de 70 e 80 surgem curtas-metragens de criadores que até então só se tinham dedicado à publicidade, como por exemplo, *“Eu quero ir à Lua”* (1970) de Artur Correia. Mas mesmo com a instabilidade política e as inerentes transformações sociais, políticas e económicas que se instalaram no nosso país, são fundadas em 1973 as produtoras *Movicine*, por Servais Tiago e a *Topfilme* por Artur Correia, Ricardo Neto e Armando Ferreira. A *Topfilme*, para além da produção de filmes publicitários, foi uma das principais responsáveis pela fomentação e desenvolvimento de curtas-metragens para cinema e televisão e colocou Portugal ao nível da produção Europeia com o filme *“A Lenda do Mar Tenebroso”*, produzido para a série *“La Favolística Europeia”*, conjunto de curtas-metragens oriundas de diversos estúdios da Europa. Mais tarde, em 1982, Mário Neves funda com o filho Mário Jorge, a

Opticalprint e durante longos anos estas três empresas juntamente com a *Telecine-Moro* absorvem a maior parte do mercado publicitário nacional. Além destas, abrem-se novos estúdios, nomeadamente o de Carlos Cruz e, por toda a parte há trabalho. Esta situação manteve-se por um período de aproximadamente 20 anos (1960-1980).



Imagens 34 – Artur Correia: screen shots do filme “Eu queri Ir à Lua”, 1970.

A 25 de Fevereiro de 1971 a “Espectáculos Rivos estreia, no Satélite, EU QUERO A LUA (1970), animação de Artur Correia, para Telecine-Moro” > in Cronologia do Cinema Português, Instituto Camões.

> <http://www.curtas.pt/solar/index.php?menu=564&submenu=566&submenu2=574>

Mas a televisão também se torna suporte de difusão do cinema de animação em Portugal. Poucas semanas após o 25 de Abril de 1974, Vasco Granja inicia o programa “*Cinema de Animação*” com o qual alarga o universo e a consciência deste género cinematográfico para além da sua popular ênfase comercial. Por mais de dezasseis anos e com cerca de um milhar de emissões iniciadas ainda no tempo do “preto-e-branco”, o programa “*Cinema de Animação*” primava pela variedade e seleção de desenhos animados, oriundos de todos os cantos do mundo, desde a Europa ao Japão, passando pelo Canadá de onde vinha muito do cinema de animação experimental, nomeadamente de autoria de Norman McLaren, um dos realizadores preferidos do apresentador. Mas, além destes, Vasco Granja não esconde a sua predileção por quase todas as produções realizadas do outro lado da cortina de ferro, pelos países de leste, nomeadamente na Checoslováquia, Polónia e Jugoslávia, de características experimentalistas, em contraponto com as clássicas séries dos Estados Unidos, nomeadamente da Disney e da Looney Tunes que também apresentava. Aliás, a este divulgador e investigador de banda desenhada e de cinema de animação se deve também a divulgação e a popularidade da série “*A pantera cor-de-rosa*”, de Friz Freleng e David DePatie, sendo, à custa disso, apelidado pela geração de setenta e oitenta de “o pai da pantera cor-de-rosa”.

Aos espectadores portugueses é então trazida uma nova e surpreendente visão de uma linguagem até aí desconhecida:

De algum modo, esta janela aberta por Vasco Granja permitiu não só a exibição duma animação diferente, como também a emissão de reportagens e entrevistas sobre o mundo crescente da animação. Nomeadamente, é da sua responsabilidade uma boa parte da visibilidade do Festival de Espinho CINANIMA, que se veio a tornar numa das manifestações de maior impacto internacional e uma motivação crucial para o desenvolvimento da animação portuguesa. As entrevistas aos realizadores e animadores portugueses e a emissão dos seus pequenos filmes completaram toda uma nova e fundamental dinâmica (Valente, 2007: 50).

Este entusiasta que nunca se deixou influenciar pelo ambiente político e sobreviveu às constantes mudanças de administrações da RTP, influenciou toda uma nova geração de criadores de animação portugueses e foi um persistente defensor de um estatuto próprio para a animação, uma vez que esta tem *«uma linguagem autónoma, que nada ou quase nada tem a ver com a técnica e a estética do cinema, excepto no que se refere ao suporte material»* (Granja em entrevista realizada em 2003 *in* www.amordeperdicao.pt/).

Para além do programa *“Cinema de Animação”*, o projeto *“Contos Tradicionais Portugueses”* apresentados pela Topefilme à RTP, lança os filmes *“Caldo de Pedra”* (1975), *“As duas comadres”*, *“Dez Anõezinhos da Tia Verde Água”* e *“O Grão de Milho”*, todos em 1976. No âmbito deste projeto, o então Instituto Português de Cinema (IPC) financiou quatro filmes, dos nove títulos previstos.

O pós-25 de Abril permitiu que mais autores mostrassem trabalho nesta área. Jana, pseudónimo de João Cipriano de Jesus, realizou animações como *“A Semente Não Morre”*, em 1975 e *“Os Líricos”* em 1980. Um ano mais tarde, Servais Tiago apresenta *“O Tó e a Tina”* e António Pilar decide produzir uma sátira política intitulada *“Franco Assassino”*. Por esta altura, distinguiram-se também diversos autores, como Manuel Carvalho Baptista, com *“A banda do Maestro pinguim”* (1977) e *“Numemberg”* (1984). Com o apoio do IPC surgiram ainda obras de Fernando Correia, criador da animação infantil *“Pit, o Coelho Verde”*, *“Não Quero Ser Palhaço”*, *“O gigante do Lago”* e em 1977 *“O Cientista Mau”* e Mário Neves, com *“Beth”*, um trabalho gráfico inspirado numa sinfonia de Bach. Além destes, importa ainda referir nomes como José Carvalho, Carlos Cruz, Álvaro Patrício e Mário Jorge, filho de Mário Neves.

Em 1977 dá-se a primeira edição do Cinanima - Festival Internacional de Animação de Espinho - que ainda hoje existe, e com ela e através dos seus ateliers, dá-se igualmente a formação duma nova geração de realizadores de animação, responsáveis pelo enriquecimento do património da animação Portuguesa.

Sem a visibilidade que o festival deu ao cinema de animação de autor, dificilmente haveria um público que legitimasse a implantação de uma indústria de animação, para lá da requerida pelas encomendas publicitárias (Gaio, 2001:49).

Desta nova geração, a “*Geração Cinanima*”, destacam-se diversas figuras como Abi Feijó, Clídio Nóbio, Costa Valente, Fernando Galrito, Francisco Lança, José Pedro Cavalheiro, Marina Estela Graça, entre outros.

Se desta nova geração se destacam “*OH! Que calma*” (1985), de Abi Feijó e “*Evasão, invasão*” (1986), de Galrito, a verdade é que muitos outros trabalhos se distinguiram posteriormente, quer pela qualidade técnica quer pelos seus argumentos.



Imagens 35 – Abi Feijó: screen shots do filme “OH! Que calma”, 1985.

A criação do IPC em 1971 e do Cinanima em 1977, desenvolveram-se definitivamente várias estruturas que viriam a influenciar de modo positivo o cinema de animação, possibilitando assim o ressurgimento do filme de autor. Mas enquanto surgem novos Estúdios como o *Filmógrafo* (o primeiro a surgir na cidade do Porto em 1987) e os colectivos como o *Cineclub de Avanca*, empresas como a *Topfilme*, mais ligadas à publicidade começam a fechar as portas. A década de oitenta fica marcada pelo declínio da indústria da animação, sobretudo a do âmbito publicitário, em parte devido à crise nacional mas também devido à transformação e reestruturação de todo o sistema publicitário. É nesta década que surgem as multinacionais de publicidade que acabam por esmagar ou absorver as produtoras mais pequenas. Com elas, a própria ideia de publicidade modifica-se e os criativos passam a trabalhar com equipas formadas por especialistas de marketing e por psicólogos que, tendencialmente, induzem a utilização do filme de imagem real em detrimento da animação, remetendo esta, quase sempre e apenas, para o filme publicitário infantil. Mas o mercado publicitário torna-se cada vez mais competitivo à medida que se liberaliza o acesso às novas ferramentas da animação infográfica. O preço da animação passa a ser mais baixo e a exigência de novas soluções tecnológicas ditam o fim dos estúdios que não souberam acompanhar os novos tempos (Valente, 2007: 44-45).

2.5.2.3 Terceira época

Com a década de noventa, dá-se início à *Terceira Época* (Gaio, 2001) que, indubitavelmente é influenciada pela abertura do ICA (Instituto do Cinema e do Audiovisual, antes ICAM) e pelas condições de apoio que este deu à criação, produção, exploração, divulgação e difusão de obras cinematográficas. Destas, resultam um elevado número de curtas-metragens de autor, tendencialmente de animação, ligadas às novas tecnologias.

Desta época, e em especial do ano de 1993, destacam-se nomes e obras como Zepe (José Pedro Cavalheiro) com *“Elmer”*; Nuno Fragata com *“Jane Pimenta – Uma Aventura na Selva”*; Humberto Santana com *“Óscar”* e *“Toni Casquinha”*; Nuno Leonel com *“Santa Maria”*; e Carlos Cruz com *“Smiles”*. Um ano mais tarde, Pedro Faria Lopes inventa a tela de alfinetes digitais com a qual realizou e animou vários filmes, conferindo, juntamente com os restantes autores, uma notável maturidade do cinema de animação português:

Na última década, a animação portuguesa afirmou-se detentora de um estatuto de maturidade acima de qualquer dúvida, confirmando-se o reconhecimento internacional pelo seu elevado nível. Os computadores tornaram-se um instrumento natural dos animadores, tal como o lápis, os recortes ou a plasticina, permitindo rentabilizar o tempo e apurar a qualidade dos trabalhos. (Gaio, 2001:30)

Naquela que é considerada a “época do ouro” da Animação Portuguesa, é-nos apresentado em 1992 *“Ana”* de Francisco Lança e em 1994 *“Desinquietações I”* de Mário Vasques das Neves. Um ano mais tarde, surge *“Fado Lusitano”* de Abi Feijó e *“Schizophrenia”* de Nuno Leonel. Em 1997 é lançado *“Woods”*, igualmente de Francisco Lança e, *“A Demanda do R”* de Humberto Santana e Rui Cardoso. Em 1999, Isabel Aboim apresenta *“De Cabeça Perdida”*.

Mas deste período importa ainda referir dez filmes que merecem um destaque especial:



“Santa Maria” (1992) de Nuno Leonel – é uma curta feita essencialmente a pastel de óleo sobre papel. Nela, o caos acontece *“sem qualquer esperança de alguma vez ser ordem e onde se lança a confusão como espetáculo de sobre-exposição do indivíduo. Por vezes, contra a violência, usa-se a violência”* (Gaio, 2001: 183).



“Os Saltedores” (1993) de Abi Feijó – é uma animação feita a grafite sobre papel, baseada num conto de Jorge de Sena adaptado por Sérgio Correia de Andrade. Produzido pelo Filmógrafo, este trabalho foi distinguido em festivais um pouco por todo o mundo, tendo arrecadado o Prémio Especial do Júri no Cartoon d’Or 94 e atraído a crítica:

Imagens 37 > <http://www.amordeperdicao.pt/>

É um trabalho dum estilo notável que confirma a craveira de um dos grandes animadores portugueses da nova geração. À pureza das imagens de uma notável sobriedade, junta-se uma banda sonora de tom intimista numa narrativa cinematográfica perfeita dum texto transposto para animação de forma notável. (Mateus *in* Amadora Câmara Municipal 2003: 32).



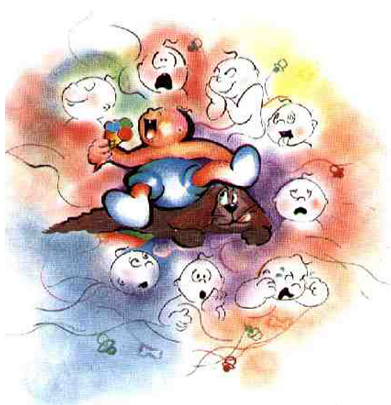
“A Religiosa” (1994) de Clídio Nóbio – é uma comédia erótica sobre o quotidiano de uma Freira que deambula entre a virtude e o pecado, o social e o privado, o funcional e o metafísico. Co-produzido pelo Filmógrafo e pelo Cineclube de Avanca, esta animação é feita a lápis sobre papel e conta com Rosa Quiroga na interpretação de um canto tradicional (Gaio, 2001: 204).

Imagens 38 > <http://www.festiberico.net>



“Estória do Gato e da Lua” (1995) de Pedro Serrazina – é uma curta-metragem que “trata de uma estória de quem tentou tornar o sonho realidade, a estória do gato e da lua” (Gaio, 2001: 219). Produzido pelo Filmógrafo, este trabalho feito a desenho sobre papel e acetato, foi selecionado e premiado em diversos festivais nacionais e internacionais.

Imagens 39 > <http://www.curtas.pt>



Imagens 40 > www.reocities.com

“Alfredo” (1996) de Sandra Pereira e Margarida Terra – foi a primeira série de desenhos animados portuguesa a ter a sua estreia na televisão privada nacional (SIC). Produzida pelo Cineclub de Avanca, esta terá sido também a que mais terá tido exibição em televisões estrangeiras (17 países). ALFREDO é um bebé divertidíssimo e constantemente enfiado nas mais incríveis situações e acontecimentos imprevistos.



Imagens 41 > cedido pelo Cineclub de Avanca.

“O massacre dos inocentes” (1996) de Victor Lopes – é o primeiro filme do autor que mais tarde viria a realizar “Timor Loro Sae”. O argumento parte de duas tragédias que aconteceram em Março de 1996 e que têm algo em comum: *são atos bárbaros praticados contra seres indefesos e inocentes*. O filme tem a duração de 3 minutos e foi produzido pelo Cineclub de Avanca.



Imagens 42 > www.reocities.com

“A noite cheira mal” (1998) de Paulo d’Alva – é uma curta-metragem que trata de uma chamada de atenção para a violência gratuita que corrompe a sociedade. Produzida pelo Cineclub de Avanca, este trabalho foi distinguido e premiado em diversos concursos nacionais e internacionais.



Imagens 43 > <http://www.curtas.pt/>

“SHSHSH – Sinfonia Incompleta” (1999) - é uma obra de Mário Jorge com produção da Megatoon. A história centra-se nas atribulações de um televisor a contas com a sua própria sinfonia. A qualidade e o humor do filme mereceu também o reconhecimento em festivais internacionais, a par com a exibição por parte do Canal + francês.



Imagens 44 > <http://www.curtas.pt/>

“A Noite” (1999) de Regina Pessoa foi produzido pelo Filmógrafo – é uma animação feita em placas de gesso e retrata o drama da solidão e os terrores que crescem na alma da personagem principal entretanto acalmada pelos carinhos da sua mãe.



Imagens 45 > <http://www.amordeperdicao.pt/>

“A Suspeita” (1999) de José Miguel Ribeiro com produção da Zeppelin Filmes - é uma animação de volumes que obteve grande reconhecimento ao nível nacional e internacional. Exibido no Canal + francês e espanhol, este filme ganhou o Cartoon d’Or no ano 2000 e relata uma história repleta de suspense:

Quatro personagens confinados a um compartimento de comboio, assustados com um assassino à solta por aquelas bandas e que poderá estar entre eles. Do nível de detalhe das figuras e dos objetos, ao meticuloso cuidado posto nas estações por que vão passando, passando pela cuidada animação das figuras, fazem parte deste thriller animado uma das mais saborosas animações portuguesas dos últimos tempos (Mateus *in* Amadora Câmara Municipal 2003: 32).

2.5.2.4 Atualidade

No início do novo milénio verificou-se um forte aumento de animações feitas por computador mas, a partir de 2002, o panorama que já era de crise agravou-se, em parte devido a factores como: a indefinição dos subsídios do ICAM; o futuro incerto da Casa da Animação; a ausência de interesse das televisões pelas produções animadas, o fim de projetos industriais de produção de animação, como o Tobistoon e a Magic Filmes e o quase encerramento de produtoras de referência como o Filmógrafo.

Mas nem por isso deixa de haver animação nacional.

“História Trágica com Final Feliz” (2005), a segunda curta-metragem de Regina Pessoa, torna-se na co-produção portuguesa (com a participação da França e Canadá), mais premiada de sempre. Além deste, destacam-se em 2007, *“Cândido”* de Zepe; *“Cães Marinheiros”* de Joana Toste e André Ferrão e *“Até ao Tecto do Mundo”* de Carlos Silva, António Costa Valente e Vítor Lopo – a primeira longa-metragem de animação portuguesa e também a primeira produzida em todo o mundo com uma nova tecnologia de animação vectorial 2D. Posteriormente, destacam-se *“Conto do Vento”* de Cláudio Jordão e Nelson Martins realizador do *“Esperânsia”*. Em 2010, *“Viagem a Cabo Verde”* de José Miguel Ribeiro torna-se num dos filmes mais elogiados. Nos últimos anos, são produzidos filmes como *“O Sapateiro”* (2011) de David Doutel e Vasco Sá e *“Kali, o pequeno vampiro”* outro filme de Regina Pessoa que, tem somado várias distinções internacionais.



Imagens 46 – Joana Toste e André Ferrão: screen shots do filme *“Cães Marinheiros”*, 2007.

> <http://www.curtas.pt/agencia/filmes/174/>



Imagens 47 – Carlos Silva, António Costa Valente e Vítor Lopo: screen shots do filme *“Até ao Tecto do Mundo”*, 2007.

A primeira longa metragem de animação portuguesa.

> <http://pt.fulltv.tv/ate-ao-tecto-do-mundo.html>

Mesmo com a criação de um novo Fundo de Investimento para o Cinema e Audiovisual (FICA), criado a 23 de Julho de 2007, as graves dificuldades económicas não permitiram que nenhum projeto fosse financiado, fazendo com que o Cinema de Animação em Portugal voltasse a enfrentar graves dificuldades.

Em entrevista realizada pela RTP após a 11ª edição do *Monstra – Festival de Animação de Lisboa* em 26 de Março de 2012, a animadora Joana Toste afirma ter «*uma fila enorme [de projetos de animação que] dá para o resto da vida*», mas quanto a ter financiamento para eles, «*não, claro que não*» (Toste *in* Lopes-RTP Notícias, 2012). Na mesma entrevista, Humberto Santana reforça dizendo que o principal problema que a animação está a viver na atualidade, «*é a falta de regularidade de financiamento*». Por um lado, não se pode esperar financiamento do estado porque este não vem no Orçamento de estado. A verba do financiamento «*resulta da aplicação de taxas aos canais de televisão seja de sinal aberto ou de cabo*». Por isso é muito difícil conseguir viabilizar esses financiamentos em Portugal. «*A única forma seria haver interesse de investimento dos canais de televisão e outras entidades, de modo a estabelecer parcerias que permitissem alguma sustentabilidade*» (Santana *in* Lopes-RTP Notícias, 2012). Mais acrescenta Humberto Santana que:

A razão principal que impede a formação de uma indústria é que há períodos de produção, dentro dos vários pequenos estúdios, em que toda a gente tem trabalho, e outros, como o atual, em que ninguém tem trabalho.

Quando existe falta de trabalho, e as pessoas têm encargos familiares, existe saída do mercado de trabalho. Um bom animador precisa no mínimo de três anos de formação, a trabalhar no duro. A sua saída do mercado, mesmo que temporariamente, corresponde à perda de conhecimento. Andamos continuamente neste ciclo, o que tem impedido essa indústria.

Se um dia conseguirmos a regularidade de financiamento, acredito que temos massa crítica e criatividade para sermos competitivos a nível internacional (Santana *in* Lopes-RTP Notícias, 2012)

Porém, existem duas formas de financiamento público ao cinema de animação (ano 2012): o fundo de Investimento para o Cinema e Audiovisual (FICA) e o Instituto de Cinema e do Audiovisual (ICA). O FICA tem a participação do Estado e de privados (PT, ZON e operadores), mas «*estruturalmente está mal desenhado, porque a lei que o cria também permite a sua falta de funcionamento. A animação portuguesa ficou muito prejudicada com a sua criação*» (ibid.: 2012).

Até 2007, o então Instituto do Cinema (atual ICA) tinha dois concursos para animação. Com a criação do FICA, as séries e as longas metragens passaram o novo organismo. O

resultado foi que não se conseguiram viabilizar mais séries desde então, até porque os operadores não contribuem para o fundo e o Estado nada faz para resolver a questão, que arrasta.

Em resumo, a lei estabelece quais são as obrigações dos parceiros do FICA, que seriam os financiadores, mas também permite que em assembleia eles possam tomar decisões no sentido de não financiar. Foi o que aconteceu. Em meu entender existe obrigação moral do Estado de encontrar uma solução para isto.

A animação ficou só com curtas-metragens, a cargo do ICA, o que é claramente insuficiente para o sector. As curtas não permitem a sustentabilidade empresarial da atividade (ibid.: 2012).

Atualmente, o cinema de animação em Portugal está a viver uma crise de crescimento e embora se verifique um crescente interesse dos jovens por este tipo de arte, a verdade é que a suas apetências não são aproveitadas por não haver nem oportunidades para as desenvolver nem condições para que eles possam viver dessa arte. Mas além destes, existem problemas de formação, nomeadamente resultantes do crescimento rápido do sector sem que o sistema de ensino o sustente:

Existem alguns problemas de formação, algumas competências não estão devidamente resolvidas porque nunca houve a possibilidade de criar formação ou permitir que se criassem profissionais necessários. Por exemplo, para fazer um filme todo em 3D, com qualidade e em tempo de produto competitivo, seria necessário contratar fora. (ibid.: 2012).

Se por um lado a profusão nacional de festivais de cariz info-video-cinematográfico tenha vindo a afirmar a crescente vitalidade do cinema de animação, em grande parte ditado pelo fácil acesso à tecnologia, por outro podemos ainda juntar a este crescimento vários projetos de curta formação que nos últimos anos vão surgindo por todos os graus de ensino, mas ainda à margem dos programas oficiais:

Se o espaço da formação mereceria um capítulo diferente do "cinema amador", a constatação da falta de enquadramento legal na sua maioria e o facto de quase toda a formação em animação surgir com base em motivação colectiva, faz-nos pensar que ainda estamos no âmbito da essência deste tipo de cinema. (Valente 2007: 46-47)

Embora se verifique uma tendência no ensino Superior para a criação de novos cursos ligados a esta área, a verdade é que a falta de formação especializada e de quadros qualificados é ainda notória, na medida em que cada vez mais se utilizam meios digitais que obrigam a um conhecimento e domínio técnico bastante avançado. Por outro lado, a baixa maturidade conceptual que se verifica ao nível dos discentes e que muitas vezes é ainda mais abafada

pelas soluções das “novidades tecnológicas” acaba por negligenciar todo o potencial estético e consciência ética e com isso a excelência dos filmes. Além disto, parece-nos importante referir um outro problema que fundamenta parte da decisão do tema do nosso estudo: a imagem digital, com a sua crescente variedade de efeitos criados por computador, está a contribuir para que a animação surja como um campo sério de mediação e de comunicação contemporânea. No entanto, ao nível académico assim como na maioria dos livros da especialidade, há uma clara tendência para se concentrarem atenções sobre os últimos efeitos tecnológicos e não tanto em analisar a animação como um importante objecto de estudo, no sentido em que nela existem reivindicações ontológicas que tornam o seu conteúdo tanto significativo como ideológico.

2.6 Produção cultural: a ideologia do capital

Cada sociedade, cada época, cada nicho social precisa de uma imagem à sua semelhança. Neste processo, participam mecanismos que a produzem e pensamentos que a sustentam. Nesse decurso, o modelo da imagem altera-se e desloca-se mediante as variáveis de fabricação de valor no imaginário de cada um.

A discussão em torno da problemática do *deslocamento da imagem* no processo de criação de filmes de animação - cujas questões se relacionam com a produção cultural, com a representação dos seus conteúdos e ainda com o seu impacto no imaginário de quem as vê -, tem vindo a suscitar algum interesse no seio da comunidade crítica. Porém, a escassa publicação sobre o tema, circunscreve-se à análise das produções da Disney, da metade do século passado, através de escritos e notas de reconhecidos pensadores como Walter Benjamin (1931), Theodor Adorno (1947), Karl Marx (1961), Sergei Eisenstein (1941), Siegfried Kracauer (1960) e Esther Leslie (2002) e numa perspetiva mais contemporânea, Eugênio Bucci (2002) e Lev Manovich (2001, 2006, 2007, 2010).

Das leituras realizadas, verifica-se que, unanimemente, os autores acima referidos defendem que a análise desta problemática está diretamente implicada com a tarefa de definir - ou quebrar - a distinção entre a chamada “alta” e “baixa” culturas e não tanto com a distinção entre o produto resultante daquela que é denominada, neste âmbito, animação comercial (ou industrial) e a animação de autor (e experimental). Ou seja, a questão coloca-se na forma como as “coisas” são absorvidas e influenciam o consumidor e não no produto em si. Na verdade, esta análise que se prende com paradoxos ideológicos e com o conceito de *valor* e

gozo, acrescenta ao pensamento histórico-materialista um vasto e rico significado e torna-se crucial para o nosso estudo na medida em que nela são reveladas as subtilezas metafísicas envolvidas na fetichização de produções artísticas, materializadas nos nossos relacionamentos com os produtos da cultura de massas⁵².

Assim, tanto em Benjamin (1931)⁵³ como em Adorno (1947)⁵⁴, podemos ler que, embora os filmes animados (assim como qualquer produto de cultura de massa) estejam quase sempre implicados na pacificação das mudanças sociais e ofereçam um deliberado modelo à interpretação dos critérios comerciais e estéticos, a estranha e fantástica energia do universo animado abriga toda uma possibilidade utópica de transformação e carrega em si uma questão puramente ontológica. A esta questão vem vincular-se a problemática da *fabrição do valor no imaginário* que acontece, segundo a teoria da “*instância da imagem ao vivo*” de Bucci (2002), por via de dois conceitos fundamentais: o *valor* e o *gozo*.

Escreve Karl Marx em “Capital” (1961) que, genericamente, o *valor* forma-se a partir de duas premissas: o *valor de troca* (resultante de relações sociais e necessidades de mercado) e o *valor de uso* da mercadoria, ou seja, o uso que o sujeito dá e recebe da mercadoria. (Marx, 1961 - 1999: 58). A mercadoria, por sua vez, é quem alimenta desejo. Ela é algo que transcende o objecto físico, palpável. A mercadoria é, portanto, quem nutre e satisfaz todo o tipo de apetite humano seja ele fome, sexo ou fantasia. A sua utilidade resulta do valor de uso. O valor é o que faz da “coisa” uma mercadoria.

Quanto ao *gozo*, existem várias possibilidades de análise, uma das quais assente na teoria psicanalítica de Lacan: o gozo como experimentação de prazer e de dor (ou sofrimento). Nessa linha de pensamento, tanto Routt, (2007: 2) (por nós já citado no **ponto 2.1.1.6**) como Bucci, explicam que o *gozo imaginário* resulta de uma necessidade de preenchimento do sujeito desesperado e dividido, que se vê completo no mundo do imaginário. Ora esta discussão abre caminho à ideia de que a imagem pode ter por função proporcionar o gozo ao sujeito:

A imagem (*da* mercadoria ou *como* mercadoria) carrega um significante e se oferece como um significado ao sujeito movido pelo desejo inconsciente. Promete-lhe e proporciona-lhe o gozo imaginário. A imagem (*da* mercadoria e *como* mercadoria) tem o seu valor de gozo que lhe determina o valor de troca” (Bucci, 2002: 26).

No campo da comunicação⁵⁵, esta instância dá-se pela relação comunicativa entre sujeitos e esta, por sua vez, está implicada com o fetiche do olhar. *Para onde o olhar se dirige aí está a sua instância*. A instância da imagem fez com que o paradigma espaço/temporal se alterasse

e se se perdesse o carácter de pertence do sujeito. Porque está em todas as partes, a imagem chega a todos, mas não pertence a ninguém. A «*ontologia fantasmática da ordem do desejo inconsciente*» não está no inconsciente como linguagem nem nas suas inferências de significantes. «*Ela está no poder extra-semântico das imagens quando estas irrompem perante o nosso olhar (...) É uma fonte, sem igual, de alimentação do nosso desejo*», diz Debray (1995: 190 tradução livre). E o seu poder instaura-se instantaneamente na medida em que «*tudo que precisa ser consumido é consumido como imagem*» (Bucci 2002: 25).

Bucci acrescenta que a mercadoria adquire a sua imagem e, com ela, a sua estética. A estética da mercadoria viabiliza a realização do seu valor de troca e, em retorno, eleva exponencialmente esse mesmo valor. A indústria adapta-se aos desejos por ela evocados e o olhar passa a ser o instrumento de fabricação de valor. Não admira portanto que toda a indústria viva *de e para* o espetáculo⁵⁶.

Percebe-se então que a cultura passe a existir conforme uma lógica de indústria - a Indústria Cultural -, ou ainda, conforme uma racionalidade técnica, como o próprio nome indica. Os bens culturais, ou mercadorias, são padronizados e produzidos em série. Além disso, a Indústria Cultural passa a socorrer-se dos média (jornais, revistas, rádio, televisão, cinemas, etc) para se difundir massivamente⁵⁷.

Precisamos entretanto de compreender que, tanto para a cultura de massas, como para a *cultura dos média*, ou mesmo para a *cibercultura*, como lhe chamou Pierre Lévy (1999), a mercadoria é um signo. E este signo relaciona-se com o desejo e não com a necessidade. Assim podemos compreender como a indústria fabrica o objecto no imaginário. A mercadoria só se realiza quando a troca se dá e por isso, ela “desliza” no mercado como sujeito e o sujeito “desliza” no mercado como mercadoria:

O sujeito é, pois, uma mercadoria para outra mercadoria. Mas, no plano imaginário, o que o sujeito (que não se sabe mercadoria) busca na mercadoria não é o significante que lhe foi arrancado, mas o significado dela, que a ele, sujeito, se manifesta como um valor de uso (mesmo que seja um uso que aconteça como fantasia). E esse valor de uso lhe aparece como sendo o significado de si mesmo (aí é que a mercadoria preenche uma “necessidade originada da fantasia”, a que poderíamos chamar de desejo). Por meio da posse da mercadoria, ele, sujeito faltante, completa-se imaginariamente: o significado da posse dessa mercadoria lhe responde a pergunta sobre quem ele é. Assim, o consumo da mercadoria tem sua raiz no desejo inconsciente. Na mediação dessa busca é que incide o valor (Bucci, 2002: 3).

O que o sujeito procura na mercadoria é então o seu significado que, em forma de fantasia ou crença, preencha os seus vazios. É exatamente pelas mesmas razões que a arte, o cinema e a religião se “vendem” como mercadorias. É na mediação da busca do sujeito que surge o valor no imaginário, ou seja, o desejo inconsciente da mercadoria.

A fantasia, antes uma mera pressuposição, tornou-se dominante na relação do sujeito com a mercadoria. Na era do espetáculo, da videosfera (no conceito de Régis Debray), do imaginário superindustrial, isto é, o imaginário fabricado superindustrialmente, a composição do valor da mercadoria se altera. A fantasia, nos termos de Marx, ou o fantasma, nos termos de Lacan, preside essa alteração. O significante da mercadoria é o que a põe em movimento na direção do sujeito – e este procura nela não um uso racional, conscientemente calculado, mas o gozo imaginário, dado pela completude que a mercadoria lhe proporciona imaginariamente (ibid., 2002: 4).

Pelo exposto, compreende-se então que o sujeito participa neste paraíso fantástico não através da sua concretização, mas antes, por meio da sua abstração. **A abstração parece ser a chave que permite ao sujeito neutralizar os seus paradoxos ideológicos e existenciais.**

Em concordância com o que foi dito, o filósofo Ferdinand Alquié defende que é o desejo que confere às coisas a sua densidade ontológica. No seu ensaio *“La Conscience Affective”* (1979) podemos ler que efetivamente, o reino das ideias mais lógicas, eternamente verdadeiras e o mundo real são dramaticamente irredutíveis, sabendo que tudo se modifica no curso da realidade:

(...) o tempo não para de fugir enquanto o espírito sonha com formas imutáveis. Só a vontade criadora pode reconciliá-los mediante uma acção militante que irá introduzir na duração as ideias mais abstractas e mais loucas, permitindo assim que a eternidade desça ao seio do mundo. Mas se a acção, realizando a ideias, for feita atabalhoadamente, à pressa, já o mau vinho se evapora na inexistência, repellido pelo desejo que o abandona à triste reciclagem dos desejos caseiros (Alquié in Martin, 2010: 32-33).

Mais afirma que,

(...) a recusa do tempo, o refúgio na abstracção da razão com a nostalgia do Paraíso, não conseguem investir a Ideia com um grau de realidade suficiente. Esta última deve ser desejada, aprimorada por um desejo capaz de produzir as suas condições efectivas. (...) Só os nossos empreendimentos temporais, palpitantes e modificáveis, segundo os nossos afectos, podem oferecer à eternidade de uma ideia, um suporte onde se firmar. A arte mais surrealista, mais abstracta e mais afastada da nossa visão habitual do mundo, não pode sem dúvida encarnar os seus signos sem suporte, uma tela e cores verdadeiramente comoventes (Alquié in Martin, 2010: 33).

Profundamente envolvida por estas teorias e pelos pensamentos de Benjamin e Adorno, a académica inglesa Esther Leslie, apresenta no seu livro *Hollywood Flatlands* (2002), um projeto que tem por intenção romper com as hierarquias culturais (assim como em Lipovetsky) e fazer com que a animação – «*normalmente sediada nas margens baixas do cinema*» – seja considerada uma forma de arte culturalmente valiosa, na medida em que esta «*está longe de ser considerada um entretenimento trivial para o divertimento das crianças*» e representa acima de tudo um «*universo de transformação, de capotamento e de provisoriedade*» (Leslie: 2002, vi, tradução livre), que demanda da parte do consumidor o uso da «*imaginação e do intelecto*» (ibid.: 30, tradução livre) e que mais não faz do que «*representar o nosso mundo como ele é*» (ibid.: 83, tradução livre). Por estas razões e por defender que a animação é digna de valor e de atenção crítica, a autora não só demonstra a *natureza cerebral da animação* como estabelece anuências entre os filmes animados do início do século XX, os mais importantes movimentos de arte *avant-garde* e as diversas manifestações políticas.

Das análises de Leslie, destacamos a discussão em torno de como as práticas artísticas modernas e a produção de *mercadorias* se sobrepõem e se influenciaram mutuamente durante a produção dos filmes animados; como estes influenciaram de volta tanto artistas como críticos e ainda como todas essas práticas só fazem sentido quando vistas como parte de uma mesma trama social, que neste caso específico, espelha a experiência vivida do capitalismo industrial numa conjuntura histórica particular.

A autora explica então que, estilisticamente, os primeiros filmes de animação manifestavam um forte paralelo com os diversos movimentos de arte moderna através da exploração do espaço bidimensional, do jogo de contrastes e do tratamento imaginativo da figura humana. Aliás, a falta de foto realismo inerente à animação ajuda, segundo a mesma, a *purificar* a representação livrando-a de uma referência estática (Leslie: 2002, 30). No campo das artes plásticas, pintores como os alemães Hans Richter e Walter Ruttmann e o sueco Viking Eggeling⁵⁸, expressaram mesmo uma certa esperança de que a «*animação poderia ser, acima de tudo, a salvação da pintura, em vez do filme de imagem real*» (Leslie, 2002: 46, tradução livre), uma vez que através dela se vislumbra uma refrescante erudição estilística que, quer por meio da abstração quer por meio de novas técnicas pictóricas, permitem a fuga ao formalismo e, por conseguinte, ao estigma de que a obra de arte se estaria a tornar em objecto de decoração. Simultaneamente a um evidente esgotamento de soluções figurativas e narrativas e a uma clara decadência popular das artes visuais, o sentido do valor de obra de arte volta a questiona-se à medida que esta cede às vontades da indústria cultural:

O momento pelo qual a obra de arte transcende a realidade é, com efeito, inseparável do estilo, mas não consiste na harmonia realizada, na problemática unidade de forma e conteúdo, interno e externo, indivíduo e sociedade, mas sim nos traços em que aflora a discrepância na falência necessária da apaixonada tensão para com a identidade. Em vez de se expor a essa falência, na qual o estilo da grande obra de arte sempre se negou, a obra medíocre sempre se manteve à semelhança de outras pelo álibi da identidade. A indústria cultural por fim absolutiza a imitação. Reduzida a puro estilo, trai o seu segredo: a obediência à hierarquia social (Horkheimer & Adorno, 2002: 179).

A versátil capacidade de adequação da animação a linguagens visuais não figurativas (formas geométricas e mundos eruditos) é igualmente apreciada pelos defensores da linguagem visual universal e estética revolucionária que vêem nela uma substância extensível, livre de gramáticas e linguagens formais e materiais. A «*animação torna-se por isso metáfora de transformação cultural e espiritual imaginada pelos artistas e pensadores modernistas*», na medida em que esta se socorre de um processo que se baseia no *apagamento*, na *subversão* e na *reconstrução contínua* da representação da vida moderna (Leslie, 2002: v tradução livre). De forma mais realista ou mais abstracta, o desafio de representar a velocidade da vida moderna e o crescente domínio da imagem na cultura para as massas, revela-se basilar para todas as diversas formas de expressão da animação.

O que se pretende compreender então, é esta vacilação entre o verdadeiro teor ontológico dos produtos culturais - produtos que garantem o envolvimento do seu público, dizendo algo sobre o seu mundo e que por isso são profundamente reconhecidos - e sua parcialidade epistemológica, causada pelas distorções de classe que sempre expõem reivindicações universais sobre as suas ideologias de mercadoria/poder. Neste sentido, duas questões devem ser vistas em simultâneo:

- Por um lado, a mútua influência entre a prática artística, a produção de mercadorias e a absorção feita por parte do público só parece fazer sentido quando o procedimento acontece dentro de uma mesma esfera social.
- Por outro lado, a estratificação sócio-cultural mais não faz do que promover uma guerra que só serve para manipular juízos de valor e mistificar as nossas relações políticas com os produtos culturais.

Mesmo na animação, num mundo inteiramente desenhado, há sempre uma clara vacilação entre a verdade e a mistificação, pois a fantasia começa como uma reação a fenómenos dialécticos e não tanto como uma fuga à história. No entanto, importa também perceber se a *função reparadora* de tais representações, defendida por Benjamin (1931) e se aquilo que elas

oferecem a partir dos julgamentos do mundo, nos ajudam ou não a ter uma percepção mais lúcida do mesmo.

Sobre o assunto, Benjamin tece uma série de comentários acerca do teor subversivo - mas também sobre a *função reparadora* - dos desenhos animados. Aliás, o fascínio deste filósofo pelas brincadeiras de infância e pelos *risos terapêuticos* levou mesmo a um interesse na recepção em massa de filmes de animação. Em *"Selected Writings"* (*Gesammelte Schriften*, 1938-1940, Vol. IV: 144-145), Benjamin sugere que os filmes animados podem expressar as circunstâncias difíceis da vida moderna (nas quais as pessoas são obrigadas a seguir quotidianamente uma rotina cíclica e mecanizada) através de *gags* agrídoces. Da mesma forma, estes filmes conseguem ilustrar claramente a alienação dos valores da vida e a barbárie em que a nossa civilização mergulhou. Porém, ao fazê-lo, **ao representarem a barbárie, os filmes animados abrem espaço para a uma energia terapêutica de auto-entendimento e autoconhecimento**. A explicação para a sua enorme popularidade **«está simplesmente no facto de neles, o público reconhecer a sua própria vida»**. Mais ainda, **«nesses filmes, a humanidade faz preparativos para sobreviver à civilização»** (Benjamin, 1931-1999: 545, tradução livre). Além disso, ao desafiarem todo o tipo de normas, quer sejam normas culturais quer sejam leis da física, estes filmes sugerem universos exponenciais de alterações e combinações criativas (não muito diferentes daqueles que são os universos imaginativos das crianças ou mesmo dos adultos) e **oferecem através da sua vivência, uma purificação emocional**.

Um claro exemplo sobre o que acabou de ser dito e, particularmente sobre as distorções causadas pelas ideologias culturais, é descrito por Leslie (2002) quando esta se refere aos exemplos dos trabalhos desenvolvidos pela alemã Leni Riefenstahl como pelo americano Walt Disney. A primeira incorpora nos seus filmes forças da ideologia fascista e o segundo, a ascensão do capitalismo global, visível no próprio crescimento dos Estúdios Disney. Nos filmes de ambos, verifica-se uma apropriação problemática do mito e uma padronização cada vez maior do movimento, além de uma dissecação clínica da vida social e uma mecanização do corpo humano (Leslie, 2002: 136). Aliás, este *mundo reflectido* da arte fascista, parece mesmo ter servido de padrão ao estilo de animação desenvolvido pelos Estúdios da Disney na medida em que, por um lado, estes cedem gradualmente à manipulação tecnológica com o propósito de atingir cada vez mais um maior fotorrealismo e por outro, sofrem uma atrofia criativa⁵⁹ uma vez que, para fins de preenchimento dos desejos do mercado, os seus produtos são desvirtualizados. Concretamente, Mickey Mouse deixa de ser um mero personagem de desenho animado e transforma-se num símbolo corporativo:

No universo da animação, esta vitória da tecnologia ocorre precisamente quando os estúdios Disney se afastam dos visuais mais fluidos e inventivos que se encontravam nos desenhos animados mais antigos e começam a imitar o naturalismo fotográfico. Imagens realistas tornam-se mais importantes do que situações de auto-ironia. A própria figura do Mickey Mouse perde muitas das suas qualidades animais e torna-se padronizado para fins de branding (Gadassik, 2010: 3, tradução livre).

Muito tempo após o regime nazista ter perdido o poder, os estúdios da Disney continuaram a fazer referência à ideologia política através do imaginário romântico. Só que desta vez, a ideologia reflete o triunfo tecnológico e económico do capitalismo desenfreado. As obras de Theodor Adorno & Max Horkheimer (1944) e Siegfried Kracauer (1960) refletem muito bem esse momento. Os três demonstram o seu descontentamento com as mudanças ocorridas em meados do século XX no cinema e na animação, argumentando que os desenhos animados já não revelavam novos mundos, mas sim ensinavam a submissão e o conformismo. Contrariamente à crença do *riso terapêutico* de Benjamin (1931), Adorno e Horkheimer dão mesmo a entender, no ensaio "*Dialectic of Enlightenment*" (1947 - 2002) que a diversão dos desenhos animados representa o pior do sadismo burguês. A atual civilização técnica, surgida do espírito do Iluminismo e do seu conceito de razão,

não representa mais que um domínio racional sobre a natureza, que implica paralelamente um domínio (irracional) sobre o homem. (...) Os diferentes fenómenos de barbárie moderna (fascismo e nazismo) não seriam outra coisa que não mostras, e talvez as piores manifestações, desta atitude autoritária de domínio sobre o outro (http://pt.wikipedia.org/wiki/Theodor_Adorno).

Os desenhos produzidos pela indústria cultural (incluindo a indústria de animação) carecem de espontaneidade, de imaginação e de novidade. Os mesmos autores acrescentam no capítulo "*A Indústria Cultural: Iluminismo como mistificação de massas*", que os desenhos animados outrora eram expoentes da fantasia contra o racionalismo. Estes

faziam justiça aos animais e às coisas electrizadas pela sua técnica, e embora mutilando-os, conferiam-lhes uma segunda vida. Agora não fazem mais que confirmar a vitória da razão tecnológica sobre a verdade (Horkheimer & Adorno, 2002: 185).

Inicialmente os filmes de animação eram dotados de argumentos coerentes e de ações que só se resolviam no ritmo desenfreado das sequências finais. Agora, as relações de tempo foram deslocadas. Desde a primeira sequência do desenho animado é anunciado o motivo da ação, com base na qual, o espectador exercita a sua destruição. O protagonista dos filmes,

deixa de o ser e passa a ser um fantoche que vagueia pelas cenas (ibid.: 185). Além disso, estes filmes agora ensinam-nos a aceitar a viver de acordo com as ideologias da indústria cultural:

Se os desenhos animados têm outro efeito além de habituar os sentidos a um novo ritmo, é o de martelar em todos os cérebros a antiga verdade que o mau trato contínuo, o esfacelamento de toda resistência individual, é a condição da vida nesta sociedade. O Pato Donald mostra nos desenhos animados como os infelizes na realidade são espancados para que os espectadores se habituem com o procedimento. O prazer da violência contra o personagem transforma-se em violência contra o espectador, o divertimento converte-se em tensão. Ao olho cansado nada deve escapar do que os especialistas puseram como estimulante, não nos devemos espantar diante da finura da representação, havemos sempre de acompanhar e, por contra própria, mostrar aquela presteza que a cena expõe e recomenda. Assim sendo é pelo menos duvidoso que a indústria cultural preencha mesmo a tarefa de diversão de que abertamente se vangloria (Horkheimer & Adorno, 2002: 186).

Ao tenderem à homogeneização e à produção em série, as técnicas de reprodução sacrificam a distinção entre o carácter da própria obra de arte e do sistema social. Por conseguinte, se a técnica passa a exercer poder sobre a sociedade, tal acontece porque as circunstâncias que favorecem tal poder são arquitectadas pelo poder dos economicamente mais fortes. Neste decurso, a racionalidade da técnica identifica-se com a racionalidade do próprio domínio. Essas considerações evidenciariam, segundo Adorno que, não só o cinema, como também a rádio, não devem ser tomados como arte pelo facto de a sua ideologia *não ser mais do que negócio*. Enquanto negócio, os seus fins comerciais são realizados por meio de sistemática e programada exploração de bens considerados culturais (http://pt.wikipedia.org/wiki/Theodor_Adorno). Em consequência destas interações, a indústria cultural opera como indústria do *divertimento*. O poder sobre os consumidores é mediatizado pelo entretenimento que, sub-repticiamente induz ao conformismo e ensina a não reagir:

O entretenimento é o prolongamento do trabalho sob o capitalismo tardio. Ele é procurado pelos que querem subtrair-se aos processos de trabalho mecanizado, para que estejam de novo em condições de afrontá-lo. Mas, ao mesmo tempo, a mecanização adquiriu tanto poder sobre o homem durante o seu tempo de lazer e sobre sua felicidade, determinado integralmente pela fabricação dos produtos de divertimento, que ele apenas pode captar as cópias e as reproduções do próprio processo de trabalho (Horkheimer & Adorno, 2002: 184).

O mesmo afirmam Dorfman & Mattelart:

A diversão, tal como entende a cultura de massas, trata de conciliar o trabalho com o ócio, o cotidiano com o imaginário, o social com o extrasocial, o corpo com a alma, o produto com o consumo, a cidade com o campo, esquecendo as contradições que subsistem dentro dos primeiros termos. Cada um desses antagonismos, pontos nevrálgicos da sociedade burguesa, fica absorvido no mundo do entretenimento sempre que passe antes pela purificação da fantasia (Dorfman & Mattelart, 1980: 107).

Para Adorno, a indústria cultural *impede a formação de indivíduos autónomos, independentes, capazes de julgar e de decidir conscientemente*. O próprio ócio do indivíduo é utilizado pela indústria cultural com o intuito de mecanizá-lo, de tal forma que, sob as formas mais avançadas do capitalismo, a diversão e o lazer se tornam um prolongamento do trabalho. Para Adorno, a diversão é obtida pelos que desejam esquivar-se ao processo de trabalho mecanizado, para se colocarem novamente em condições de a ele se submeter. Esta mecanização, conquistou um tal poder sobre o homem e sobre a sua felicidade durante o seu tempo livre, determinando completamente a fabricação de produtos de distração, que levou a que este não tivesse acesso senão a cópias e reproduções do seu próprio trabalho e da sua condição. O suposto conteúdo não é mais do que uma pálida fachada: o que realmente lhe é dado é a sucessão automática de operações reguladas. Em suma, o homem *só pode escapar ao processo de trabalho na fábrica e na oficina, adequando-se a ele no ócio*

(http://pt.wikipedia.org/wiki/Theodor_Adorno).

Siegfried Kracauer junta-se a essa linha crítica quando analisa a exploração do trabalho (animal) no clássico filme da Disney: Dumbo. Segundo o sociólogo alemão, a narrativa do filme sugere um estado de escravidão à disposição do capitalismo, à medida que no filme se vê que os animais vão servindo *alegremente* o circo (Kracauer, 1941: 463).

Aproveitando os comentários depreciativos de Kracauer, Leslie (2002) tece igualmente uma série de duras considerações sobre as lutas trabalhistas que ocorriam também dentro dos Estúdios da Disney, sugerindo que, tanto no universo real como no desenhado, os esforços individuais são cooptados por um circo que se escraviza geração após geração.

Nesta altura, é importante sublinhar que o problema da animação da metade do século passado não estava no seu *estatuto popular* ou *baixo valor cultural*. Pelo contrário, estes teóricos acreditavam que os desenhos animados ter-se-iam domesticado e estereotipado, com receio de serem considerados incivilizados ou absurdos. O que parece ter ofendido estes críticos foi a perda da noção plasmática, do desafio formal, do conteúdo irreverente e da diversidade estilística, tornando-se em produtos mais atraentes que se dirigem às emoções, aos afectos e às paixões das massas de forma subversiva.

Ora, se neste contexto estas observações parecem um pouco austeras relativamente às produções dos meados do século passado, elas podem tornar-se mais relevantes no atual contexto das imagens geradas por computador (CGI). A nova cultura assente no espetáculo que imergiu da diluição das fronteiras entre o filme captado por uma câmara vídeo (*live action footage*) e imagens geradas por computador (CGI), pelos movimentos captados por *mocap*, pelas simulações gravíticas, pelas expressões mimetizadas e pela representação foto-real, são de tal maneira equivalentes à nossa experiência do mundo real que a fronteira entre os objetos reais e objetos artificiais dissipou-se. Se grande parte do século XX nos mostrou que o cinema e a animação se socorriam de diferentes métodos de produção resultando daí distintas estéticas visuais, hoje em dia, esta distinção já não acontece. O uso do computador na produção de todas as fases e áreas de criação de imagens em movimento, trouxe resultados e efeitos comuns, quer para o cinema convencional, quer para a animação ou para os vídeos musicais. A perda de identidade que outrora demarcava os filmes de animação das outras linguagens e meios, torna-se bem visível nesta fusão e sempre que os desenhos tentam simular filmes de *live-action*, não saindo, no entanto, dos terrenos da fantasia.

É certo que o digital prometeu – e conseguiu – elevar tanto a animação como o cinema para um patamar superior a fim de construir novos mundos e dar novas respostas a uma sociedade que entretanto se tornou mais exigente e seletiva, perante uma imensa parafernália de mensagens e fontes. É certo também que a imagem manipulada por computador catapultou a estética visual para uma outra dimensão, gerando grande impacto e encantamento (Darley, 2000: 93-94), mas também alguma estranheza na sua aproximação ao real, como referiu Masahiro Mori.

Com o computador e mais ainda com a internet, surgiram novas possibilidades de produção e de consumo no âmbito da comunicação. A cibercultura⁶⁰ trouxe novas formas de convivência e com o ciberespaço criaram-se territorialidades simbólicas, nas quais a animação passou a exercer um certo protagonismo e com ele ganhou novo vigor.

As novas ferramentas digitais para além de permitirem uma representação muito próxima do real, ajudam sobretudo a criar uma ilusão cinematográfica. Os novos filmes de animação⁶¹, passam a assemelhar-se ao cinema, especialmente aqueles baseados em efeitos visuais. Nestes, os filmes de animação parecem procurar nos seus movimentos de câmara, na definição dos personagens ou na escolha de planos, uma nova orientação estética que assenta nos novos paradigmas da cinemática e da representação da ação dos movimentos (Lamarre, 2006: 132).

Por sua vez, o cinema associa-se à liberdade da animação, pois os métodos de produção apoiam-se cada vez mais nos utilizados pelos filmes de animação. Veja-se o incontornável exemplo do filme “*Matrix*” (irmãos Wachowski, 1999-2003) ou “*Sin City*” (Robert Rodriguez,

2005) ou ainda o filme “300” (Zack Snyder, 2007) cujo universo representado é “real” mas as ações e os movimentos são pura animação.

Dito isto, vemos então que ao contrário dos receios de Leslie, a animação “já não se encontra sediada nas margens baixas do cinema” mas ao invés, hoje em dia, a animação desafia o próprio cinema:

(...) animation comes to challenge live cinema; spatial montage comes to challenge temporal montage, database comes to challenge narrative; search engine comes to challenge encyclopaedia; and, last but not least, online distribution of culture challenges traditional “off-line” formats (Manovich, 2001: 278 *in* <http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf>).

Lev Manovich afirma que nestes filmes, em que a estratégia é a do espetáculo e onde a construção de ambientes fantásticos são uma prioridade, a animação tem um papel fundamental, já que esta é a técnica subjacente a todas aplicações ao dispor dos realizadores. Aliás, para este teórico, a revolução da introdução das técnicas digitais é de tal forma relevante que o próprio conceito de pós-produção (de onde se destaca a manipulação de imagem a imagem - animação), deveria ser redefinido, visto que a aparência do resultado final dos filmes passam a ter implicações diretas nas tomadas de decisão de toda a pré-produção (Manovich, 2006: 26). **Aos poucos, o cinema digital passou a estar subordinado à animação** e esta, por sua vez, tornou-se **«numa forma artística capaz de afrontar qualquer género cinematográfico»** (Birds 2004 *cit. in* Costa 2010: 15).

Como afirmam respectivamente Wells e Manovich:

[it is now acknowledged that] virtually all contemporary cinema is reliant on animation as the key source of it’s story-telling devices and effects (Wells, 2002: 28)

(...) this subordination of live action to animation is the logic of digital cinema in general (Manovich, 2001: 149 *in* <http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf>).

In addition to special effects features, the hybrid (or meta) aesthetics of a great majority of short moving images sequences that surround us today is the most visible effect of computerization of moving image production. In this case, animation frequently appears as one element of a sequence or even a single frame. But this is just one, more obvious, role of animation in the contemporary post-digital visual landscape (Manovich, 2006: 26).

Desta nova *estética híbrida*, desta nova *metalinguagem* (Manovich, 2006: 26) ou ainda deste fenómeno “*metamix*” (Manovich, 2007: 4) em que são justapostas linguagens cinematográficas, fotografia, design, tipografia, animação tradicional e animação 3D, os objetos resultantes

são visionados como reais, contendo porém ações e comportamentos totalmente irreais. De certa forma, a qualidade irreverente e única que Horkheimer e Adorno acreditam ter desvanecido na animação por causa da sua obstinada perseguição ao real, parece estar a emergir no cinema. Os casos invertem-se na medida em que os novos softwares de edição de filme promovem expoentes de fantasia – contra o racionalismo – através da possibilidade de se poder “desenhar sobre o filme”. As estratégias estéticas do estilo Avant-garde renascem, desta feita, incorporadas nos comandos e nos interfaces dos softwares dos computadores:

One general effect of the digital revolution is that avant-garde aesthetic strategies became embedded in the commands and interface metaphors of computer software. In short, the avant-garde became materialized in a computer. Digital cinema technology is a case in point. The avant-garde strategy of collage reemerged as a "cut and paste" command, the most basic operation one can perform on digital data. The idea of painting on film became embedded in paint functions of film editing software. The avant-garde move to combine animation, printed texts and live action footage is repeated in the convergence of animation, title generation, paint, compositing and editing systems into single all-in-one packages. (Manovich, 2001, 258 *in* <http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf>).

As ferramentas digitais e a popularização dos softwares que insidiosamente se apoderaram das nossas representações do mundo, vêm provocar um novo *boom* de produção cultural e a gerar um novo processo de globalização. **A era da Infoestética e da sociedade das plataformas sociais está cativa de um espetáculo mercantil do qual a animação e a interatividade são os seus agentes mais presentes e poderosos** (Manovich, 2010: 159-160). No fundamental, tentar mapear a cultura contemporânea e detectar formas estéticas e culturais emergentes e específicas desta sociedade de informação globalizada, leva-nos a concluir que quaisquer que sejam as opções contemporâneas, estas mais não fazem do que refletir as circunstâncias ideológicas da vida atual. A vontade de comunicar e o desejo de atuar são os objectivos mais pertinentes que estão no âmago desta nova era da animação.

Nesta medida, compreende-se então que os vários processos ontológicos expressos na animação - a sua plasticidade, a sua interminável perseguição aos conflitos da vida, a sua capacidade de fazer com que objetos se tornem bestas e bestas se tornem homens – materializa a dinâmica de *coisificação* (mercantilização). O nosso profundo fascínio pela animação dá-se, assim, como a própria mercantilização, à força existente de fazer com que coisas mortas ganhem vida. O fascínio da era Vitoriana pelos fantasmas e pelos espíritos, os *cyborgs* e os *transformers* que dominam a cultura popular contemporânea e ainda os animais que falam e os objetos que têm vida, todos promovem a metamorfização deste mesmo processo. Benjamin alega que o aparato fílmico, tanto no seu processo como no seu

mecanismo, pode ele próprio ser entendido como uma tentativa de reinventar o equilíbrio entre uma humanidade viva e o mudo artificial das coisas mortas: «*This equilibrium necessarily contributes some sort of subjectivity or agency to the cinematic apparatus. It is fetishized, anthropomorphized*» (Benjamin *cit. in* Leslie, 2002: 105). A forma-mercadoria é antropomórfica e incorpora-nos assim como nos aliena, ela coisifica assim como subjetiviza e fetichiza a morte dos objetos com o valor imensurável do sopro da vida. E estes são os paradoxos ideológicos tornados visíveis e materializados no mundo da animação.

2.7 Tipologias da animação

A distinção entre filme de imagem real e animação, entre documentário e ficção ou entre a *mimesis* e a abstração é um tema complexo e vasto, centro de debate e de polémica que encontra nas novas e híbridas formas de expressão cinematográfica uma nova dificuldade de balizar processos e características identitárias. Não obstante, é ao sabor dos novos dispositivos e da galopante transformação tecnológica que vemos surgir todos os dias, “outros” géneros e mais subgéneros de filmes que chegam quase às três dezenas na escala da categorização da produção fílmica⁶².

Todavia, como já referimos, há uma linha de pensamento que defende que a animação se distingue de forma muito clara das outras linguagens cinematográficas já que, em virtude da sua essência abstracta, *não pode ou não deve tentar imitar a realidade* (Furniss 2007, Doutel, 2012). Mesmo quando a imagem animada exhibe uma forte tendência para o documentário (Wells, 1998: 28), ela nunca alcançará o pólo da *mimesis* dada a densidade metafórica dos processos simbólicos que esta materializa e transforma.

Segundo o historiador William Moritz, especialista em visualização musical e animação experimental, a questão deve ser vista em profundidade, na medida em que:

No animation film that is not non-objective and/or non-linear can really qualify as true animation, since the conventional linear representational story film has long since been far better done in live-action. If the stop-motion techniques (drawing, clay-moulding, etc.) are used to express something that could be shot in live-action, why bother to go through all the trouble of spending hours to make 1500 separate exposures for a scene that could have been shot in one minute? (Moritz, 1988: 21).

O discurso que Moritz defende na sua dissertação “*Some observations on non-objective and non-linear animation*” (1988), projeta a ideia de que qualquer filme que não seja *não-objectivo* e/ou *não-linear* não pode ser considerado uma “*animação verdadeira*”. Além disso, reforça

que os filmes de imagem real contam histórias e representam a realidade objectiva melhor do que a animação, logo, na sua génese, a animação não deve expressar qualquer preocupação com a narrativa ou com o mundo real (Moritz, 1988: 26). Acérrimo defensor da "*La Veritable creation*" proposta por Oskar Fischinger em 1949, este autor parece no entanto não querer contemplar no seu discurso, a complexidade contextual, histórica e ideológica da animação, levantando, com isso, questões em torno do denominado **filme comercial / filme de autor** e dos binómios que lhes são inerentes: *representar / criar, forma real / forma fenomenológica*.

Na tentativa de desmontar esta problemática, Charles Solomon (1988: 9-12) apresenta duas definições possíveis para a animação:

1. a imagem é gravada frame-a-frame;
2. a ilusão de movimento é criada, em vez de gravada (Solomon *cit. in* Furniss 2007: 5, tradução livre).

Da afirmação de Solomon depreende-se que a animação, sendo aparelho técnico mas também aparelho de criação, tem então o poder para representar e para criar. Mais acrescenta o autor que a produção cinematográfica evoluiu e sofisticou-se de tal forma nos últimos anos, que se torna quase impossível definir os diversos métodos que existem para criar imagens em filme e distinguir o que é real do que é forma fenomenológica, o que é imagem real do que é animação (Solomon *cit. in* Furniss 2007:5).

Corroborando com a ideia, Furniss alega que mesmo que existam diferenças entre as duas linguagens, elas são, no panorama atual, *relativas*:

The point is that the relationship between live action and animation, represented by mimesis and abstraction, is a relative one. They are both tendencies within motion picture production, rather than completely separate practices (Furniss, 2007: 6).

Isto leva-nos a concluir que, no projeto contemporâneo, o que se torna relevante não é apenas a diferença que existe entre filme de imagem real e filme de animação mas sim a *tendência* para uma quase inexistência de diferenças, o que mais uma vez realça a ideia de que a animação é hoje válida para qualquer tipo de expressão cinematográfica, mesmo aquela que serve o documentário.

Se por um lado existem filmes de animação que realmente se caracterizam por uma total abstração, também é verdade que existem outros que se ancoram em narrativas bem definidas e usam personagens reais (ou parte delas) como um dos seus principais recursos figurativos - veja-se o exemplo de "*Doll Face*" de Andy Huang (2006, "*Vacuun cleaner*" de Naor Aloni (2006)

ou “The Finnish Police - Grey Economy” de Lucas Zanotto (2012). Ao desafiar os limites do *live action* mas também da abstração, estes filmes que tanto servem propósitos artísticos como comerciais, revelam a impressionante mediação que as novas tecnologias oferecem à possibilidade de criação de um “real improvável” ou de um “surreal possível”. O que importa então perceber é esta **tensão que existe entre a correspondência do poder abstracto e do poder mimético, entre filme e pro-filme nas representações do mundo.**

Longe de tentarmos reduzir a análise a fórmulas ou definições estanques mas procurando antes perceber a abrangência da *relatividade* do tema, iremos de seguida examinar as principais tendências e funções de produção cinematográfica e com elas tentar elaborar um quadro sinóptico que mostre as diferenças entre a produção comercial e a de autor.

Partindo da premissa de que é o tipo e grau de abstração que os filmes exibem que define e classifica os seus géneros e que *«um género será uma categoria classificativa que permite estabelecer relações de semelhança ou identidade entre as diversas obras»* (Nogueira, 2010-II: 3), a produção cinematográfica segue, segundo Nogueira, um esquema quadripartido, em que aos quatro géneros fundamentais se associam funções específicas. A saber-se:

A ficção, que tem como objectivo essencial o entretenimento e que assenta formalmente na narrativa;

O documentário, que tem como objectivo fundamental o testemunho e a reflexão sobre a realidade, partindo desta;

O experimental, cujo objectivo é sobretudo expandir e explorar as formas, as técnicas e os métodos da criação cinematográfica;

A animação, cuja propensão para o maravilhoso assegura à imaginação um papel absolutamente fulcral no seu processo criativo e na sua pluralidade estética (Nogueira (2010-II: 5-6).

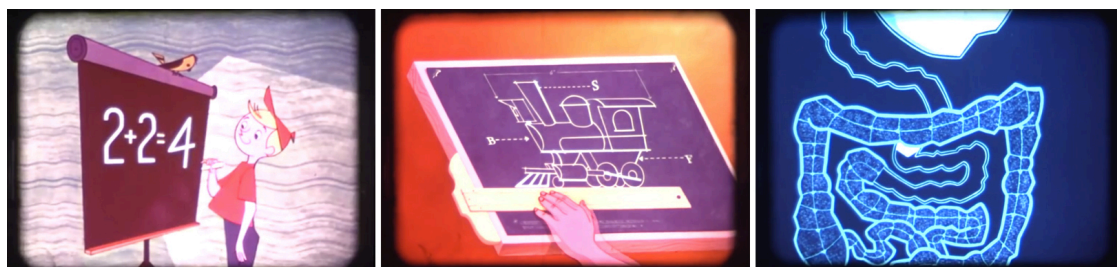
Na animação há porém que ter em conta que a sua polivalência criativa permite que esta absorva os restantes géneros e os exiba nos seus mais variados tons. Esta constatação que se verifica por exemplo em www.shortoftheweek.com (site que atualmente lidera a curadoria de curtas-metragens on-line (2013)) mostra que dentro da animação, os filmes podem variar entre a ação, a aventura, o comercial, a comédia, a comédia negra, o documentário, o drama, o educacional, o erótico, o experimental, a fantasia, o horror, o vídeo musical, a paródia, o poema, o pornográfico, o romance, a sátira, a ficção científica, o *thriller*, entre outros géneros possíveis.

Mesmo dando forma a uma grande variedade de géneros, Paul Wells define a partir do modelo da teoria fílmica de Bill Nichols (2001) a existência de 2 *modos* fundamentais no filme animado: um de *tendência imitativa* e outro de *tendência subjetiva*, sendo que, neste último, existe uma particular vocação para o modo *fantástico* e para o modo *pós-moderno* (Wells *cit. in* Ward, 2005: 85-88):

Modo imitativo

Como o nome indica, este modo de animação tende a decalcar os filmes *live-action* e a mimetizar a realidade quer em termos visuais quer em conteúdo narrativo:

The imitative mode is that type of animated film that offers an imitation (or pastiche) of live action documentary tropes (Wells *cit. in* Ward, 2005: 85).



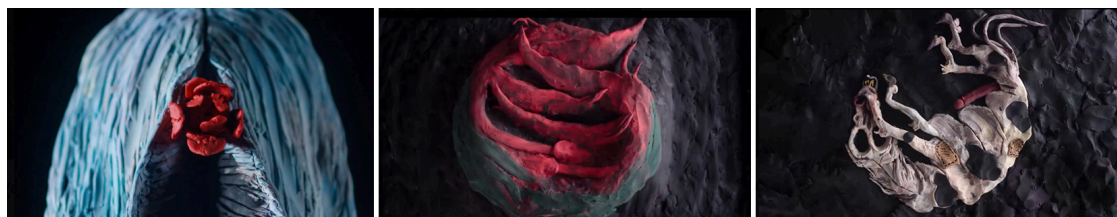
Imagens 48 – Disney: screen shots de um dos filmes educativos da Disney “The Living Machine”, 1955.

> <http://www.youtube.com/watch?v=29YTdutPYW4>

Modo subjetivo

Estes filmes tendem a ligar o processo criativo à ênfase do pensamento e da emoção do seu criador. São por isso considerados *profilmes* de natureza abstracta que exigem alguma atenção e literacia para a sua descodificação.

These are films which seek to connect the Creative process of animation with subjective notions of thought and emotion (Wells *cit. in* Ward, 2005: 86).



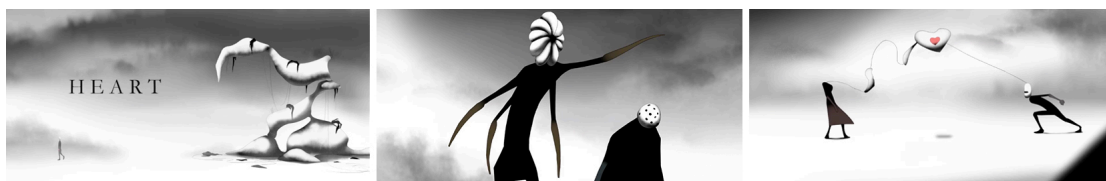
Imagens 49 – Allison Schulnik: screen shots do filme “Eager”, 2014.

> <http://www.shortoftheweek.com/2014/01/15/eager/>

Modo Fantástico

Na sua essência, estes filmes estão imbuídos de um *surrealismo militante* que explora as fronteiras da realidade:

Films which use animation to explore that which lies beneath “everyday reality” (...) Films which display a sense of “Militant surrealism” (Wells *cit. in* Ward, 2005: 86).



Imagens 50 – Erick Oh: screen shots do filme "Heart", 2012

> <http://www.shortoftheweek.com/2012/10/30/heart/>

Modo Pós-moderno

Estes filmes tendem a questionar a representação da *verdade* e o do *real*:

Implies that documentary itself is a mode with no special claim to ‘truth’ or ‘reality’, but is rather merely “an image” and not an authentic representation (Wells *cit. in* Ward, 2005: 87).



Imagens 51 – Robert Löbel: screen shots do filme "Wind", 2013.

> <http://www.shortoftheweek.com/2013/12/05/wind/>

Cúmplices da fundação morfológica e da pertinência antropológica, estes *modos* expressam igualmente uma *tendência*, com funções muito específicas, ora para o formato do **filme comercial** ora para o do **filme de autor**:

Filme comercial

Tornou-se evidente no **ponto 2.5.2** que a animação não serve somente o campo artístico dos profissionais desta área. Ela é considerada «*um potente recurso criativo na resolução estética e narrativa da estratégia de comunicação publicitária de qualquer produto ou serviço*» (Wells, 1998: 249, tradução livre). Aliando a representação sintética de técnicas infográficas à plasticidade da imaginação, o uso da animação tornou-se imprescindível para o formato publicitário e para a estratégia comercial, na medida em que a sua densidade expressiva eleva a dimensão narrativa e visual para níveis que estão fora do alcance da imagem real. No dizer de Wells, «*o potencial comunicativo das diversas técnicas da animação transforma e rejuvenesce produtos e marcas em mensagens que frequentemente ultrapassam em imaginação os spots de ação real*» (Wells, 1998: 249, tradução livre).

No contexto processual, é-nos dito através de Richard Taylor (1996: 312), que os investimentos publicitários dão aos profissionais a oportunidade de experimentarem e desenvolverem novas técnicas. Porém, importa aqui sublinhar, que esta “*experimentação*” visa, neste contexto específico, dar única e exclusivamente resposta às estratégias de marketing. Com fito no lucro financeiro, a elaboração deste tipo de filmes fica então sujeita à colaboração entre três entidades: o **anunciante**, que tem um determinado objectivo de marketing para a sua marca, produto ou serviço, a **agência de publicidade** que além de ser responsável pela calendarização e orçamentação, define a estratégia criativa, o conceito e o design do filme em formato de *mood board* e *story board* e a **produtora**, responsável pela execução final (produção e pós-produção) do filme publicitário.

Ora, percebe-se deste processo que o facto de existir uma encomenda de um filme a um determinado produtor, influencia a concepção do trabalho que tem *a priori* um tema pré-definido e um público-alvo específicos, quebrando por isso, qualquer missão “*autoral*” no projeto. A principal preocupação deste tipo de filme consubstancia-se no encontrar da fórmula ideal, capaz de convencer as massas:

A animação comercial é a animação “*instituída*” e das “*fórmulas que vendem*”... É a face mais notória e conhecida da Animação. O lado comercial, tanto publicitário como de entretenimento, aposta em métodos que favoreçam uma grande divulgação e o acesso a um largo espectro de públicos. Isto tem, obviamente, o intuito de obter vendas e o maior lucro possível. Independentemente da qualidade técnica ou artística, que apresentam por vezes, a animação comercial segue sempre as tendências e modas actuais, de acordo com as necessidades dos diversos mercados de venda. Mas, nestes casos, o lado artístico cede sempre face aos valores financeiros (Coelho *cit. in* Loureiro, 2010: 51).

Nestes filmes, a mensagem de essência invasiva é a chave do sucesso. Esta tende a seguir os tramites do fenómeno comunicacional na sua vertente *transitiva* que, como vimos, entende a comunicação como de *processo técnico de mediatização, rentabilidade e eficácia visando a difusão em massa*. Sem exigir grande literacia, logo, usando narrativas muito claras e uma grande proximidade à imagem real - *modo imitativo* em Wells -, estes produtos garantem o envolvimento do seu público, muito graças à força expressiva, à linguagem diagramática e ao entretenimento fácil e subversivo da animação que aqui é usada como dispositivo capaz de “injetar emoções”, valores e modos de estar, induzindo os indivíduos ao consumo dos bens.

Se semelhanças existem entre filme comercial (ou industrial como propõe Furniss, 2007: 29), e o denominado filme de autor, elas residem apenas no facto de ser necessária uma ideia de fundo e ambas recorrerem à linguagem cinematográfica. A diferença dá-se sobretudo no tipo de mensagem usada e na consecução dos seus propósitos finais. «*Se na primeira se almeja um profícuo resultado comercial, na segunda o alvo é essencialmente estético, artístico*» (Ferreira & Cardoso, 2008: 1739).



Imagens 52 – Lucas Zanotto: screen shots do comercial “Weather” para a Agência de viagens TUI, 2012.

> <http://www.lucaszanotto.com>

Filme de autor

Relativamente a este assunto, importa começar por referir que o termo **Cinema de autor** faz parte de um processo histórico de desenvolvimento industrial, cuja importância se revê no reconhecimento desta linguagem como *forma artística*. Antes de ser indústria, o cinema e a animação são arte.

Envolto em polémica, o debate entre “*High-Art*” e “*Low-Art*” surgiu no campo da cinematografia por volta de 1908, em França, dando origem à famosa controvérsia “*Film d’Art versus cinema popular*” (Hayward, 2006:31). Por sua vez, sob forte influência francesa e

imitando o movimento *"Film d'Art"*, a expressão *"Autorenfilm"* emerge na Alemanha em 1913, numa tentativa auto-consciente de impressionar o público burguês e de persuadir a classe média a aceitar o cinema como uma "arte legítima". Finalmente, a expressão **filme de autor** aparece no final dos anos 1940, pela mão de André Bazin, Alexandre Astruc e de alguns realizadores do cinema mudo e consolida-se no movimento da *Nouvelle Vague*, difundido pela revista *Cahiers du Cinema*, que usa a expressão para distinguir cineastas cuja obra se funda numa afirmação pessoal, dos diretores subordinados aos grandes estúdios.

Neste período da história são reinventados os princípios básicos da teoria e da crítica do cinema e através do manifesto de Andrew Sarris *"La politique des auteurs"* (1954), mais tarde chamado *"Teoria Autoral"*, percebe-se que no geral, é reclamado para o realizador toda a responsabilidade autoral, não se reconhecendo os direitos aos outros colaboradores como os argumentistas, guionistas e outros.

O cinema de autor ou cinema autoral passa, por isso, a definir-se por um tipo de produção cinematográfica na qual o realizador – autor – é visto como a "consciência criativa" do filme. A singularidade destas produções que não tendem a ser feitas por grandes equipas mas antes por poucos indivíduos ou mesmo individualmente, estabelece-se no esforço e processo criativo, no estilo e na capacidade de ruptura de convenções presentes desde o momento da concepção da ideia inicial até à decisão e produção do mais ínfimo pormenor. Aqui, tudo tem opinião, tudo tem uma expressão própria, logo, o filme "é dele", do realizador.

Genuínos poetas da imagem em movimento, estes realizadores seguem os seus instintos criativos e expressam as suas visões cinematográficas sem se importarem com o sucesso popular do seu trabalho. «*O verdadeiro artista não se deve preocupar em ser entendido, ou mal interpretado, pelas massas. Ele deve ouvir apenas o seu espírito criativo, satisfazer os seus mais altos ideais e confiar que este será o melhor serviço que ele pode prestar à humanidade*» defendeu Oskar Fischinger em 1949 (Fischinger, 1949: 37, tradução livre).

Autor da *"La Veritable creation"* (1949) que acima referimos, Fischinger considera que os filmes que usualmente são mostrados às massas não passam de um realismo fotografado em movimento. Neles não há nada de artístico ou criativo. Estes não passam de cópias da natureza, cujas concepções realistas destroem a força da criação absoluta. Os verdadeiros artistas e as verdadeiras obras de arte só poderão surgir por entre aqueles que realmente usam processos criativos e são capazes de preencher as necessidades espirituais e emocionais da nossa era. Só a partir de um método como este é que alguma coisa poderá ser revelada. A *"pura criação"* e a *"verdade criativa"*, só poderão surgir do desconhecido.

(ibid.: 35-37).

O espírito do significado “de autor” fica perfeitamente patente nas palavras que o animador usa para descrever o processo e o efeito criativo:

At the beginning of the great unknown of all beginnings there is the Idea, a knowledge profound and unconscious, a feeling, a vision of the Ideal, a path to follow, of everything, of the conclusion and of the end-of which there never is one.

The arena of the experimental is the arena of consciousness that awakes and stretches, the time of searching, the discovery of a method of doing things, of developing methods and techniques which must correspond to the meaning and harmonize with it.
Unconscious vision of the beginning.

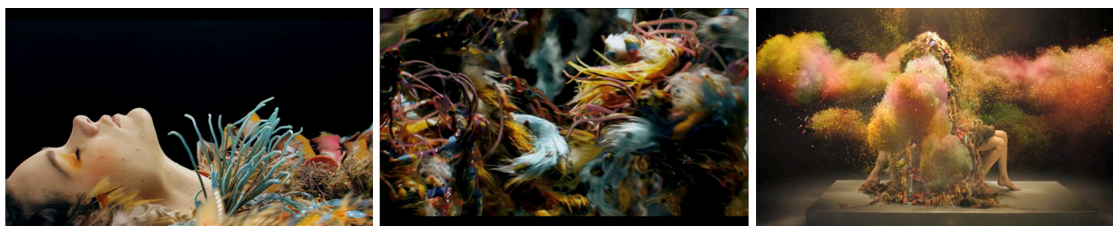
Then comes a period of studying the possibilities of a satisfactory or ideal technique, or of a method that will grow into the completeness, the recognition, the control of the means of expression until that it can become a work of art. Finally comes the moment to reject all that which becomes the tool of the creator-the humble hand through which the artist expresses and reveals himself (Fischinger, 1949: 35-37).

Durante anos, a experimentação foi tabu para o cinema industrial. Apenas os cineastas da vanguarda que consideravam o cinema como uma obra de arte é que foram capazes de quebrar os códigos dominantes da cinematografia. Como resultado, o poder abstracto dos seus trabalhos fizeram com que as sequências fílmicas transcendessem o poder mimético das simples gravações da ação na frente da câmara. Mas esta forma de expressão viria a ganhar ainda maior fulgor no campo da animação. A “animação de autor” também denominada “animação abstracta” (Wells, 1998: 35), “animação independente” (Furniss, 2007: 29) ou “animação experimental” (Graça, 2000, 2010) tem sido amplamente definida como um trabalho abstracto, não-linear, não-objectivo, que se envolve com questões de ordem formal e explora e questiona modos de discurso a partir de conceitos filosóficos que se materializam através de dispositivos próprios. Aqui, a forma como a animação interage com o mundo, resulta de uma espécie de autorretrato do seu criador que se constitui por (im)probabilidades, por vezes controversas e conjunturas que resultam de múltiplos factores subjetivos ligados ao espírito, à cultura e à sensibilidade psicológica. **Esta auto-percepção deriva, por isso, das vivências privadas do autor.** Por consequência, a identidade do artista torna-se ela própria a identidade animada com todas as suas intrínsecas ambivalências.

A força deste tipo de autorrepresentação visual condicionada à duplicação de objetos, reside no facto desta **permitir ao artista estudar-se. Na análise do seu reflexo – pela distância**

que esta oferece em relação ao *eu* – tudo estranhamente se torna mais consciente, mais verdadeiro (Metz, 1980: 10-11). A animação experimental tende a redefinir o corpo e resiste a utilizar uma imagem ilustrativa. Ao rejeitar a objetividade habitual da representação para privilegiar as formas abstratas, esta liberta o artista para que este se concentre na criação do seu próprio vocabulário. Por essa razão, o filme experimental concentra-se na sua própria materialidade, isto é, nas formas, nos traços, nas texturas, nas cores o que no fundo traduz a sua reflexão metalinguística. Pela abstração, o reflexo, a silhueta, a sombra ou mesmo o duplo cinematográfico, funcionam como simulações que produzem uma imagem espectral, que por um lado prefiguram, de alguma forma a morte do modelo, mas por outro, tornam as representações mais sedutoras e mais nítidas à medida que estas vão sendo analisadas e vão transcendendo o real.

Assim sendo, sem intenção de cair na exploração comercial dos efeitos fantásticos e da persuasão narrativa, este tipo de animação, separa, analisa, recompõe e põe em questão todos os seus elementos mínimos e estrutura-os segundo técnicas fílmicas imprevistas, coloca-os em contextos insólitos e segue modos não convencionais de comunicação (Graça, 2000: 1). Como resultado, estes filmes mostram-se altamente pessoais, subjetivos e, por isso, originais. O artista usa a animação em busca de formas inovadoras. Exemplos desta forma de arte, encontram-se nos trabalhos dos pioneiros Alexander Alexeieff e Claire Parker, Hans Richter, Len Lye, Norman McLaren, Oskar Fischinger, Robert Breer, Stan VanDer Beek, Peter Foldes, Walter Ruttmann, Viking Eggeling, e mais recentemente nos trabalhos de, por exemplo, Michel Gagné “Sensology” (2010), Lior Ben Horin “Head on” (2011) ou Andrew Thomas Huang “Solipsist” (2012).



Imagens 53 – Andrew Huang: screen shots do filme “Solipsist”, 2012.

> <http://vimeo.com/37848135>

Importa por fim sublinhar que mesmo tendo sido o digital a trazer para a atualidade novas e diferentes perspectivas ao panorama do filme, mesmo que animadores, realizadores e criativos usem as mesmas ferramentas em obras das quais resultam variados conceitos e diferentes propósitos, foi graças ao esforço dos artistas Avant-Garde e ao “experimental” que toda a expressão cinematográfica foi reinventada, refrescada e reajustada.

Aqui chegados, é com base na tabela “*Tendencies of industrial and independent forms*” de Furniss (2007:30) que apresentamos de seguida, um possível modelo sinóptico, que em jeito de conclusão, mostra as principais diferenças entre a produção comercial e a de autor (ou experimental).

Formas tradicionais/ industriais/ tendem a:		Formas experimentais/ independentes/ tendem a:	
1	valorizar a representação		valorizar o ato criativo
2	ser miméticas		ser abstractas
3	ser lineares		ser não-lineares
4	valorizar a narrativa		valorizar a não-narrativa
5	Informar (paradigma transitivo)		Comunicar (paradigma relacional, sócio-antropológico)
6	refletir normas tradicionais da sociedade ocidental		refletir estilos de vida alternativos
7	valorizar crenças dominantes		desafiar normas, regras e crenças dominantes
8	ser feitas por artistas de grupos sociais dominantes e refletir as suas preocupações		ser feitas por artistas de grupos sociais marginalizados e refletir as suas preocupações
9	ser produzidas por equipas		ser produzidas por poucos indivíduos / individualmente
10	orçamentos elevados		orçamentos reduzidos
11	utilizar técnicas que melhor sirva o trinómio: tempo, qualidade, lucro financeiro		explorar as potencialidades técnicas e estéticas dos vários media.
12	ser destinadas a um público <i>mainstream</i>		ser limitadas a um público e a uma exibição de pequena escala
13	ser dominadas por interesses de marketing		ser dominadas por interesses estéticos
14	ensinar a submissão e o conformismo		confrontar a realidade e a agitar a consciência

Quadro 5: O quadro que Furniss apresenta, não contempla os pontos 1, 5, 14 e no ponto 11 apenas refere que as técnicas usadas na primeira forma são tradicionais.

SINOPSE DO CAPÍTULO

Em “ANIMAÇÃO: Objeto e circunstâncias” abordou-se a Animação em si considerada em sua autonomia e polivalência bem assim como código aberto e polissêmico onde forma e conceito atuam não como uma representação da vida mas antes como *a ação de transmitir vida, de estar vivo*.

Mas a possibilidade de uma coisa se tornar animada parece depender da capacidade de motivação de alguém lhe “induzir vitalidade” o que requer a aceitação da ideia de que as coisas podem ser representadas “como vivas”. Neste pressuposto foi analisado o fenômeno da “Suspensão Voluntária da Descrença”(Samuel Taylor Coleridge), o “Efeito Pigmalião” e ainda o conceito do “Inquietante” (Ernst Jentsch), mais tarde rebatizado por “O Vale da Estranheza” (Masahiro Mori). Ao avaliar a resposta emocional do observador humano à exposição de representações mimeticofenomenológicas ou a outras que interrogam ideias ou conceitos, descurando a importância do sensível como corpo de representação, evidenciou-se o poder da Animação como instrumento privilegiado de conhecimento humano.

Neste capítulo operou-se ainda uma breve incursão à história da Animação, nacional e mundial, documentando uma passagem fundamental da história da tecnologia da imagem, em que a ciência determinou as condições para uma nova criação artística. Analisados aqueles que foram os principais contributos que estiveram na origem dos atuais meios de que dispomos para este tipo de criação imagética, das suas diversas tipologias e modelos discursivos, revelou-se o profundo fascínio antropológico que o homem tem pela animação.

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 3

DO NADA À AUTORREFERÊNCIA: Processos de metonímia

Após termos feito uma possível contextualização da animação quer em termos de definição e progressão histórica quer em termos das suas perspectivas ontológicas, éticas, sociais e políticas, intenta-se de seguida fazer uma aproximação àquele que poderá ser o processo estético que contempla a passagem do inanimado ao animado, isto é, do impulso interior ao amorfismo, deste ao biomorfismo e finalmente ao antropomorfismo. E porque a animação consiste precisamente em dar vida e auto-projetar qualidades humanas em tudo o que nos rodeia, este processo – uma espécie de metonímia do próprio processo de vida - tem início no desejo do animador exprimir uma *vulnerabilidade*, a qual ganha forma e se materializa a partir da componente plástica e técnica que, por sua vez, adquire um sopro de vida com os primeiros movimentos promovidos pela componente cinética e que, por fim, consolida a sua “humanização” através da componente mímica, onde à semiologia dos gestos e à figuração das emoções se junta uma alquimia sonora, também ela muitas vezes fruto duma auto-projeção. Este capítulo terá por base referencial as análises de Luís Nogueira (2010-II, 80-111), Paul Wells (1998, 2007a, 2008, 2009) e Deleuze (2009).

3.1 Metonímia, metáfora e metafonímia

Uma vez que este estudo se centra na relação entre a vida e as representações animadas, importa começar por esclarecer a principal diferença/relação entre metonímia e metáfora. Em termos retóricos, a metonímia refere-se à substituição de uma coisa por outra, havendo entre elas alguma relação de contiguidade e não de analogia como na metáfora. Por essa razão, o processo de metonímia é distinto do processo de metáfora. Segundo Lakoff & Turner (1980: 36-37), enquanto a metáfora tem como função promover comparações implícitas, por semelhança, comparação, ou analogia vindas a partir da imaginação, a metonímia centra-se numa função referencial. Esta permite focar especificamente certos aspectos para além do que está a ser referido, ou seja, ela permite colocar-nos em relação com a coisa e com tudo mais que essa coisa implica: «os conceitos metonímicos permitem-nos conceituar uma coisa

por meio da sua relação com a outra coisa» estes «*estruturam não apenas a nossa linguagem, mas também os nossos pensamentos, atitudes e ações*» (Lafoff & Turner, 1980: 39). Trata-se por isso de um processo cognitivo no qual uma entidade conceitual (o veículo) fornece acesso mental (o alvo) dentro do mesmo modelo cognitivo idealizado (Raden & Kovecses, 1999). Mas sendo a animação um meio extremamente expressivo e particular em que uns objetos se transformam noutros, onde os espaços físicos se transformam em espaços emocionais e até mesmo em reinos de fantasia e de sonhos, não admira então que na animação também se verifique uma intensa interação entre metáfora e metonímia. A esta interação dá-se o nome de metafonímia (*metaphtonymia*) (Goossens, 2003), à qual se poderão ainda juntar outras figuras da linguagem e estratégias narrativas como a metamorfose (habilidade que permite mudar uma forma noutra); a condensação (o grau máximo de sugestão com o mínimo de imagem); o simbolismo (a potencialidade de significação dos símbolos); a fabricação (a criação material e física de imagens e espaços); as relações associativas (uso de símbolos abstratos e os significados a si associados); a penetração (a visualização do imaginável); e, entre outros, o som (impacto ressonante dos movimentos ou ações) (Wells, 1998: 69-93; 2008: 148).

Estas estratégias que mais à frente iremos tratar, são parte constituinte dos processos cognitivos de produção de sentido. Elas estão presentes não apenas nos nossos pensamentos e na linguagem verbal, mas em todo o sistema semiótico da comunicação humana, como nos gestos, nos desenhos, na fotografia e numa forma absolutamente impar na animação. Neste meio, são estes os recursos que nos permitem criar contraposições entre a natureza e a cultura, a realidade e a fantasia, a regra e a arte, a vida e a morte e, no fundo, são os mesmos que nos permitem refletir os demais estados psicológicos do ser humano.



Imagens 54 – Wolfgang & Christoph Lauenstein: screen shots do filme “Balance”, 1989.

Este filme é um bom exemplo do poder da metafonímia em animação. Figurando um dilema muito humano, os personagens deste filme dependem da cooperação e da confiança uns dos outros para manterem o equilíbrio da plataforma onde se encontram.

> <http://www.youtube.com/watch?v=UWOIX24ywRg>

3.2 Entre a vida e as imagens animadas: o processo de metonímia

3.2.1 O primeiro impulso

Vimos no primeiro capítulo que a vida se opera por uma *intencionalidade* ou *desejo* de significar uma alteração que o organismo sofre ao ser estimulado por um *objecto ou acontecimento salientes*. Essa *saliência* que cria uma espécie de espanto e suscita um despertar vai, na verdade, ser o primeiro impulso a despoletar na mente do animador uma cadeia de percepções internas, que de início são *imprecisas, incompletas e desmaiadas* por não terem ainda uma legibilidade totalmente consciente. Assim, do nada, do vazio absoluto, do invisível, do indiferenciado e do imóvel, surge uma perturbação, um início, que começa a trazer à superfície a figuração do “eu” do animador, ainda em estado de metamorfose.

3.2.2 Amorfismo

Do envolvimento do animador com as suas primeiras percepções, nasce um *enredo afectivo* que, ainda sem forma, imagem ou movimento vai exigir ao *cogito do sonhador* (artista) uma representação dos registos do corpo e das suas circunstâncias autotéticas. Para poder assimilar, o animador terá então que reinterpretar os relatos, fazendo pontes entre a conjunção e a disjunção das suas memórias e conhecimentos armazenados. Embora híbridas, surgem deste processo de imbricação, as primeiras representações na sua mente. Às primeiras imagens, também elas desbotadas e confusas, seguem-se outras, caleidoscópicas e infundáveis, impulsionadas pelos seus sonhos e pelas suas sombras, bem como pelos seus processos de contágio, pela transferência de imaginário e pela penetração tanto sociológica como ideológica.

Objectivar e materializar estas imagens e a história que com elas se quer contar, passa a ser o desafio seguinte.

3.2.3 Biomorfismo

A vida das representações animadas, surge assim do *onirismo intelectual*, duma névoa mental da qual se começa a vislumbrar um ponto, uma linha, um contorno. As ideias do animador vão-se objectivando através destas configurações e todo o processo concomitante de *inferências semióticas* vai-se materializando quer através de representações mais esquemáticas quer de outras mais detalhadas. Às representações detalhadas ou realistas juntam-se as texturas. E a dimensão material concretiza-se através da massa e do volume.

Uma entidade poderá já estar criada a partir deste momento. Mas para que esta ganhe espessura, torna-se necessário atribuir-lhe uma sensação de profundidade. É então que a perspectiva vem acrescentar a estas representações uma dimensão tridimensional, um espaço que ao deixar de ser plano passa a ser tátil. A luz, por sua vez, vem consolidar todo o processo. A iluminação feita por jogos de luzes não só torna visível o relevo das coisas como vem a ser um dos melhores meios para criar tal sensação de espessura e de espaço. Além disso, a luz revela-nos uma outra característica fundamental à vida dos objetos e das entidades: a cor. A cor é, por ventura, o primeiro sinal de vida das coisas. Um mundo sem luz ou sem cor é algo agonizante, é frequentemente associado à penumbra, ao enfermo ao moribundo, logo, ao que carece de energia e vitalidade. A luz é portanto um elemento que nos permite ver a vida e as coisas que nela estão projetadas. Mas embora toda esta componente plástica permita dar forma e corpo aos objetos, a vida não se caracteriza pela estaticidade. Ao contrário do que se afirma, a vida não é matéria, cor e luz. A vida é antes uma “organização funcional” da matéria, da cor e da luz em movimento dinâmico e, no caso da animação, é a componente cinética que vai permitir que os desenhos e objetos adquiram vida própria. E se *«a capacidade automotora é fundamental no biomorfismo»* (Nogueira, 2010-II: 81) também podemos dizer que a “respiração”, muitas vezes sugerida pela oscilação visual das linhas e dos contornos dos objetos, pode aqui ganhar um papel preponderante, juntamente com o som que acompanha e credibiliza o movimento e as ações, quer dos personagens quer dos acontecimentos que estão a decorrer em cena.

3.2.4 Antropomorfismo

Uma nova etapa nasce na vida das representações animadas quando a estas são atribuídas características e emoções humanas. Sendo a comunicação uma das características basilares do ser humano, temos em primeira instância os gestos. Os gestos não só permitem a expressão de emoções como, de uma forma muito eficaz, permitem a comunicação de ideias ou conceitos. Além disso, os gestos nunca têm uma recepção passiva por parte de quem os observa - seja este um personagem ou um espectador. Os gestos servem, por isso, para provocar novas sensações, ações e novos acontecimentos. Mas para além dos gestos, temos ainda como elemento decisivo no processo de comunicação, o olhar. Os olhos são elementos que visivelmente se podem emocionar quando entram em contacto com o interior ou exterior do seu portador. São eles que nos permitem tomar conhecimento do mundo na sua forma mais vasta e são através deles que expressamos o que sentimos dessa tomada de conhecimento. A comunicação emocional centra-se, assim, muito no olhar onde facilmente identificamos se este está triste ou alegre. Além dos olhos, todo o rosto participa neste

processo de comunicação, sendo que a testa, as sobrancelhas e a boca têm igualmente um papel muito decisivo na sinalética das emoções. Rir e chorar são, portanto, os princípios essenciais da mímica das emoções na representação animada e são igualmente as circunstâncias mais extremas da emoção humana (Nogueira, 2010-II: 81-82). Se os gestos nunca têm uma recepção passiva por parte de quem os observa, o mesmo se pode dizer da conjugação das emoções e das ações. Ou seja, quando se juntam as causas com os efeitos e os motivos com as intenções, passamos a ter um carácter para as entidades, ou se preferirmos, passamos a ter personagens que simulam ou emulam pessoas capazes de agir, de sentir e de pensar (ibid.: 82). A figuração das emoções é necessariamente o culminar do processo de antropomorfização.

Resumidamente, se por um lado as emoções ilustram a humanização dos seres e das coisas, os sentimentos são aqueles que vão definir o carácter, o modo de sentir, de pensar e de agir das entidades. Mas a este processo de metonímia entre a vida e as representações animadas, poder-se-ia ainda fazer corresponder um outro processo que nos haveria de levar do mineral ao metafísico:

Vejamos: começamos pela condição mineral de toda a matéria; do ponto de vista conceptual, ao mineral corresponde o geométrico, a abstracção da matéria; o geométrico, por seu lado, opõe-se ao visceral, que lhe corresponde em termos biológicos; o visceral é da ordem do genético e o genético está ainda próximo do grotesco; o grotesco só pode aspirar ao sublime através da cosmética; mas o cosmético é da ordem do artificial; e o artifício é o que mais longe está do metafísico; a animação deve, assim, apagar as marcas do artifício para dar a ver uma aparência de metafísica. Assim, na sua maior extensão e ambição, a animação procura transformar progressivamente o mineral em metafísico, ao mesmo tempo que os aproxima (Nogueira, 2010-II: 83).

Estes processos confrontam-nos, assim, com questões de ordem epistemológica e ontológica. Por um lado, a animação ajuda-nos a entender melhor os processos mentais do ser humano e o tipo de construção e conhecimento que este faz do mundo através das suas próprias criações, fotograma a fotograma, por outro lado, confronta-nos com questões de crença e animismo e, no fundo, com a metafísica que trata a natureza, a realidade e a existência dos entes (ibid.: 83). A "*suspensão voluntária da descrença*", bem como o "*efeito pigmalião*" por nós abordados no **ponto 2.1.1.6**, são disto um exemplo e uma manifestação: *a possibilidade de uma coisa se tornar animada depende da capacidade de motivação de outrem* *lhe "induzir vitalidade" o que requer igualmente uma aceitação da ideia de que as coisas inanimadas podem ser representadas "como vivas".*

3.3 Os regimes de representação

A transformação do inanimado em animado, do material em espiritual poderá acontecer por via de duas tendências aparentemente opostas. Por um lado a representação esquemática que poderá exigir um elevado nível de abstração tanto por parte do criador como por parte do público e, por outro, a representação detalhada ou mimética que pode culminar na imitação quase perfeita do ser humano, à medida que se produzem níveis cada vez mais elevados de realismo e antropomorfização. Estes dois polos entre os quais se regista toda a estética da animação, servem na verdade uma única e mesma função: dar vida e carácter às coisas inanimadas. Todavia, apesar de possuírem lógicas distintas, - o detalhe (*de que o fotorrealismo seria a quimera última*) e o esquema (*de que a caricatura seria a mais esplêndida expressão*) (Nogueira, 2010-II: 84) – estes permitem que a figuração das principais qualidades humanas sejam bem salientes, funcionando em pleno, mesmo quando a qualidade da representação é mínima. **Por isso, independentemente do tipo de estética e do regime de representação, «as atitudes, os sentimentos, as ideias (no fundo: a vida), podem através destas representações ser devidamente emuladas»** (ibid.: 85).

Embora estes dois regimes de representação consigam comunicar perfeitamente as suas intenções, eles apresentam princípios e estratégias muito distintos. De acordo com Nogueira (2010-II: 84), os propósitos e procedimentos fundamentais da representação detalhada consistem:

- na tentativa de retratar ou reproduzir, com toda a evidência e fidelidade realistas, os comportamentos e aspectos das coisas e dos seres;
- para tal, revelar-se-á imprescindível a produção ou reprodução do mais ínfimo detalhe figurativo ou expressivo, capaz de denotar ou simular os factos concretos na plenitude da sua aparência;
- pelo que ocorreria um privilégio da densidade da representação, da máxima verosimilhança do movimento, sendo o estudo da anatomia e da locomoção fundamentais;
- deste modo, poderíamos falar da animação como estratégia mimética, de um esforço de imitação da realidade, em que a condição intrinsecamente artificiosa desta arte é escamoteada;
- no limite, tratar-se-ia de aproximar a animação do cinema de ficção convencional.

Por outro lado, os propósitos e procedimentos fundamentais da representação esquemática consistem:

- numa lógica de economia expressiva, assente na sugestão (em vez da exaustão), na sinédoque (uso da parte para significar o todo), no simbolismo (na condensação e imediatez de significados) ou na caricatura (supressão do acessório e sublinhado do essencial);
- em que estas operações de selecção e depuração conduzirão ao uso de elementos fortemente conotativos e simbolicamente poderosos, capazes de apresentar abstracções fortemente expressivas com um mínimo de meios;
- daí que exista, neste caso, muito de alusivo e de indicial, e que a aparência gráfica seja nitidamente assumida no seu artificialismo, não procurando nunca a ilusão de uma representação mimética num sentido estrito (ibid.: 84-85).

Importa fazer notar que a escolha de um destes regimes não é garantia prévia de sucesso. O processo de emular vida é bem mais complexo e exige um domínio pluridisciplinar que passa, naturalmente, pela plástica (manipulação da matéria e dos materiais), pela cinética (o domínio sobre os movimentos), pela mímica (figuração das emoções) e pelas estratégias narrativas (componentes formais que iremos tratar de seguida). Estes, ora tendem mais para uma representação detalhada do mundo e dos seus agentes, ora para uma representação mais abstracta dos mesmos:

se é certo que a utopia mimética encontra na animação por computador condições para elevar os detalhes a níveis impressionantes de verosimilhança (sendo a criação de atores artificiais a sua mais difícil e ambiciosa quimera), ela não é inédita, uma vez que na animação tradicional se procurou sempre, de uma forma ou de outra, dar vida e humanidade aos acontecimentos e às personagens de um modo credível (ibid.: 85).

Do exposto, torna-se claro que o espaço entre animação e imagem real que marca a história do cinema, tenderá a desaparecer, colocando no seu lugar a *evidência das partilhas e das similitudes que ligam todas as imagens cinematográficas, ou seja, todas as imagens em movimento*. Mas igualmente torna-se evidente que a capacidade de síntese das representações gráficas e esquemáticas não será nunca abandonada como o comprova a crescente onda de animações infográficas, que em sentido contrário às das imagens foto-realista geradas por computador, recupera estéticas tradicionais:

A título de exemplo: entre os clássicos filmes de marionetas e de fantoches (onde o artifício é iniludível) e os contemporâneos filmes de *transformers* (onde o artifício é escondido) parece estabelecer-se claramente um vínculo. Vínculo esse que assinala também, com grande evidência, uma tensão: entre a ambição de reproduzir ou recriar a realidade de forma denotativa (procura do realismo) e a assumpção da transformação dessa mesma realidade de forma conotativa (procura da caricatura) (ibid.: 85-86).

3.3.1 Estratégias narrativas

O que é particularmente significativo para além dos regimes de representação, é a adequação de estratégias narrativas que em determinada ordem, número e densidade vão encontrar na animação uma aplicação e execução singulares e que numa forma muito particular, nos aproximam ainda mais do mundo, do homem e dos seus princípios. Ao recorrer frequentemente ao uso de figuras de estilo como por exemplo a **metagoge** - atribuição de características humanas a animais ou objetos inanimados -, a animação reforça exatamente esta preocupação e através dela nos faz “re-ver” a nossa própria condição.

Neste sentido, Wells (1998) afirma que, *a animação possui a capacidade de criar novos modos de contar histórias*, frequentemente rejeitando a noção de um conflito com início meio e fim, a favor de efeitos simbólicos e metaforismos.

Com base nesses efeitos e na narrativa fílmica, o mesmo autor (1998; 2007a, 2009) definiu e agrupou as estratégias narrativas em dez modalidades principais que a seguir se enumeram:

a) *Metamorfose*

Como já tivemos oportunidade de referir, esta estratégia consiste na capacidade dum objeto, numa forma ou numa imagem se transformar noutra completamente diferente. Trata-se numa espécie de alquimia em que uma imagem se transmuta em muitas outras. Neste processo é realçada a habilidade de criar uma ligação fluida e contínua entre imagens que, no caso da animação, é feita *frame a frame* sem depender de uma pós-produção. Além disso, a força estética deste procedimento permite não só que a lógica narrativa seja reinventada como ainda sejam criadas linearidades temporais e espaciais perfeitamente imprevisíveis: *«possibilitando o colapso da ilusão do espaço físico, a metamorfose desestabiliza a imagem, confrontando horror e humor, sonho e realidade, certeza e especulação»* (Wells, 1998: 69, tradução livre).

Na animação, a metamorfose constitui um elevado grau de economia narrativa e agrega uma dimensão ao estilo visual do filme, definindo um fluído abstrato entre as propriedades das imagens que se encontram antes e depois das transições. Mas esta questão contém em si várias outras variações sobre o que pode ser útil ao desenvolvimento dos diversos personagens e das possíveis narrativas. Assim, dentro do processo da metamorfose temos a:

- Transformação (capacidade de uma entidade se transformar numa outra coisa qualquer);
- Mutação (capacidade de uma entidade se tornar híbrida ou tornar-se mais do que duas coisas ao mesmo tempo);
- Translação (capacidade de revelar algo sobre um estado anterior, tornando-se um outro estado);

- Propagação (capacidade para dividir, fundir ou duplicar uma série de elementos para criar outros ou para criar aspectos alterados).



Imagens 55 – Caroline Leaf: screen shots do filme “The Street”, 1976. Baseado na autobiografia de Mordecai Richler, a técnica utilizada, tinta sobre placa de vidro, favorece a utilização de metamorfoses como recurso de transição.

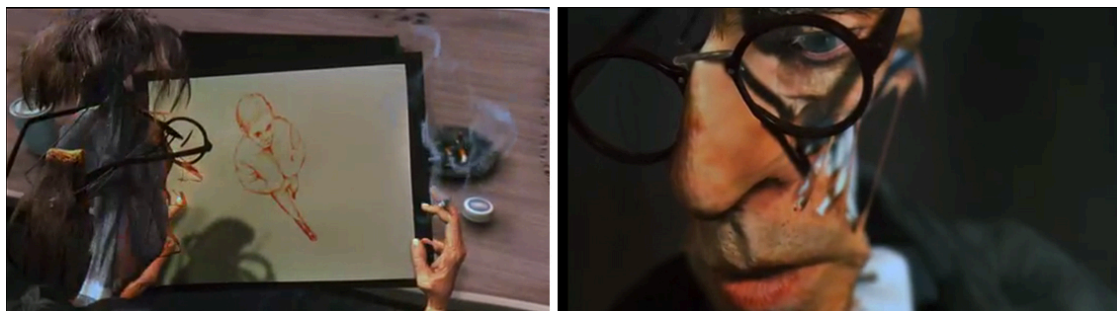
> <http://www.youtube.com/watch?v=o78pCUDElj8>

b) Condensação

A condensação consiste num exigente processo de compressão da informação num determinado período de tempo, ou seja, em articular o grau máximo de sugestão com um mínimo de imagens:

Na animação, a condensação dá prioridade aos movimentos mais diretos entre aquilo que se pode chamar de premissa narrativa e resultado relevante. Este procedimento pode ser entendido como o movimento de instituição entre o contexto e a sua própria problematização; a criação duma estrutura cômica e a determinação do seu valor; a definição do conflito dramático através do relacionamento entre personagem e evento; o posicionamento da tensão entre representações do passado (memória/ mito/ facto histórico) ou futuro (projeção) com a representação do presente; ou o privilégio do status de abstração (símbolo/ metáfora) sobre o identificável e figurativo (hiper-realismo) (Wells, 1998: 76, tradução o livre).

De uma forma geral, a animação tende para um formato de curta duração. Por esse motivo, o controle do nível de compreensão da informação é feito através da condensação. Na essência desta estratégia, encontramos as elipses, que no caso desta linguagem se estabelecem, por exemplo, através dos cortes. O *corte elíptico* consiste na representação de eventos que simbolizam a passagem do tempo. Para que tal suceda, utilizam-se recursos como o *fade in*, *fade out*, o *dissolve*, a sobreposição de imagem ou os efeitos cortina e o “virar de página”. Para além destas soluções frequentemente usadas pelos animadores, recorre-se também à *elisão cômica*. A *elisão cômica* trata da construção de uma sequência de eventos cômicos que operam como processos autodeterminados através de um ritmo particular e de relações entre *gags* verbais e visuais.



Imagens 56 – Chris Landreth: screen shots do filme “Ryan”, 2004.

No filme Ryan, esta estratégia foi usada de forma a comprimir 20 horas de entrevistas em 14 minutos de filme sem que se perdesse a intensidade emocional do assunto aqui tratado.

> <http://www.nfb.ca/film/ryan>

c) Sinédoque

Outro componente instrumental no processo de condensação é o uso da sinédoque. Esta estratégia é similar à metonímia e por vezes é mesmo considerada como uma variação da mesma. Esta consiste em tomar a parte pelo todo, o todo pela parte, o género pela espécie, a espécie pelo género, etc. Com origem no grego (συνεκδοχή), que significa "entendimento simultâneo" a sinédoque na animação é particularmente eficaz para a chamada de atenção de qualidades, capacidades e associações de uma “parte” e o seu papel fundamental dentro do “todo”, trabalhando como um atalho emotivo e sugestivo para o espectador (Wells, 1998: 80).

d) Simbolismo e metáfora

Em oposição ao realismo e ao naturalismo, esta estratégia visa potenciar a significação simbólica. E se por um lado, a narrativa cinematográfica tradicional opera a sua diegese através de símbolos com fortes ligações ao real, na animação, o simbolismo pode operar-se na sua forma mais pura, ou seja, desprovida de qualquer relação de representação com o mundo real (ibid.: 83).

Na sua essência os símbolos sevem para clarificar ou simplificar uma ideia (uma bandeira pode representar uma nação; uma seta em movimento pode representar a direção de uma força invisível como o vento; um único soldado pode significar, através da sua iconografia, a ambição militar de uma nação). Dito isto, esta estratégia pode, então, também retratar o invisível: as ondas de som, o magnetismo e outras propriedades físicas caracterizadas por leis invisíveis ao olho humano, podem ser claramente representadas e tornadas visíveis.

As imagens e os sons dizem sempre muito mais do que aquilo que está a ser literalmente representado. E o recurso à metáfora é aqui muitas vezes acionado. O seu uso convida

simultaneamente à interpretação e à sua abertura. As ilações que daí se podem retirar resistem à especificidade, uma vez que emergem de uma segunda ordem de noção de representação. Através da metáfora, o animador pode, assim, criar novos significados a partir da relação entre imagens que aparentemente não têm nada a ver umas com as outras.

e) Fabricação

Este é o processo de criação material e físico das imagens e espaços com propósitos narrativos. A fabricação está intimamente relacionada com as técnicas de animação de objetos, em que o recurso a ser animado é normalmente dotado de uma materialidade tridimensional, ou seja contém em si as mesmas propriedades do mundo real. Assim, através da fabricação, parte-se do “mundo real” para a construção de infinitos mundos particulares e específicos, criando uma espécie de meta-realidade (ibid.: 90-91).

Sobre este processo, diz-nos Jan Švankmajer que:

Para mim, os objetos são mais vivos do que as pessoas, são mais permanentes e mais expressivos. As memórias que possuem excedem as memórias do homem. Os objetos conservam em si acontecimentos que presenciaram; por isso, rodeei-me deles e tratei de revelar esses acontecimentos e experiências ocultas de acordo com a crença de que os objetos têm a sua própria vida passiva formada tanto por situações em que participaram como pelas pessoas que os criaram (Švankmajer *cit in* Wells, 1998: 90, tradução livre).



Imagens 57 – Jan Švankmajer: screen shots do filme “Alice”, 1988.

> <http://cinelists.blogspot.pt/2012/07/alice-jan-svankmajer-1988-26.html>

f) Relações associativas

Esta estratégia visa a criação duma dialética narrativa através de modelos de sugestão e de ilusão que confrontam imagens dispares, ligadas por justaposição ou fusão e que, ao serem associadas, geram um sentido que transcende os sentidos que as mesmas imagens possuem quando isoladas umas das outras. Estas associações criam frequentemente relações aparentemente impossíveis através da fusão de figuras e formas contrárias, colocando elementos disjuntivos em relação de conjunção.

Esta tensão provocada pelas relações associativas entre imagens diversas, constitui um dos efeitos mais poderosos da montagem no cinema tradicional. O princípio da montagem possibilita «*relações associativas que vão além dos domínios das representações padronizadas do tempo e do espaço, privilegiando o psicológico e emocional*» e podendo subverter os métodos tradicionais de se contar histórias (Wells, 1998: 93, tradução livre).

g) Atuação e performance

A atuação «*representa a relação entre o animador e a figura, objeto ou ambiente que este está a animar*» (Wells, 1998: 104, tradução livre). Ao contrário do cinema tradicional, na animação, cabe ao animador criar os personagens e imbui-los de uma energia cinética vitalizante que lhes dê uma ilusão de vida. Neste sentido, Wells adverte que o animador deve usar as mesmas técnicas que usa o ator para projetar uma especificidade (ou carácter) no personagem, através do processo mecânico da animação em si mesma. Alguns criadores, sobretudo aqueles que procuram uma corrente mais autoral, vêem a animação como uma extensão corporal do próprio animador, pois este experimenta os movimentos para depois os traduzir em animação. Os mesmos acreditam que a força e a energia emanadas dos seus corpos no momento da realização, dão alma à animação. Mas para além desta técnica, muitos personagens define-se segundo as nossas capacidades de entendimento que muitas vezes forcem e estendem as possibilidades formais da sua própria existência. Por exemplo, McLarem passou dias inteiros a observar galinhas e a desenhá-las em todo o tipo de posições antes da realização do seu trabalho *Hen Hop* (1942). O seu objectivo não foi o de representar o movimento especial das galinhas, mas sim de manifestar aquilo que, em nós, somos capazes de reconhecer como sendo uma qualidade dessas aves (Graça, 2006: 131).

Em “*The Illusion of Life*”, Thomas & Johnston dedicam o capítulo dezassete aos problemas da atuação e da emoção no filme animado. Os autores afirmam que tanto o ator como o animador servem-se dos gestos, atitudes, expressões, emoções e da temporização para construir um personagem na mente do espectador. Ao serem usados numa ordem e densidade específicas, estes elementos vão permitir que o personagem crie pontes

emocionais e diversos graus de empatia com a audiência a ponto de fazer com que esta se preocupe verdadeiramente com o personagem, caso este sofra algum tipo de dano. Mas enquanto o ator usa os seus próprios sentimentos para acionar esses mecanismos, «*o animador precisa ser objetivamente analítico, se pretender alcançar e tocar o público*». Este princípio foi adoptado pela Disney quando esta passou a conceber este sentimento global como a essência dos seus filmes de animação: «*Na nossa animação, nós não devemos mostrar apenas as ações e as reações de um personagem, mas devemos retratar também, através da ação, o sentimento daqueles personagens*» (Thomas & Johnston 1981: 474, tradução livre).



Imagens 58 – Disney: screen shot do filme “Branca de Neve”, 1937.

> <http://allin1dot.com/category/avatars/page/2>

h) Coreografia

A coreografia (extensão direta da encenação), evoca uma das principais premissas da animação: o movimento. A construção das dinâmicas do movimento enfatiza especialmente quatro elementos: peso, espaço tempo e fluidez. «*Enquanto a forma animada claramente se move através do ‘tempo’, e inerentemente ilustra a ‘fluidez’, ela só pode dar a impressão de ‘espaço’ e ‘peso’*» (Wells, 1998: 112, tradução livre). Contudo, o movimento coreográfico não se limita à dança propriamente dita. Uma série de condições temáticas podem estimular e orientar a representação de movimento coreográfico, a exemplo da intenção de criar uma formação de grupo (círculos, filas etc.) ou de orientar o corpo no espaço, trabalhando tensões como firme/leve, rígido/flexível, preso/solto. Neste âmbito, ainda se deve tomar em consideração:

- o conhecimento do corpo e a sua resistência de acordo com o peso e o tempo de ação;
- o conhecimento do espaço;
- o reconhecimento do fluxo do peso do corpo no tempo e no espaço;
- a necessidade de se adaptar ao movimento dos outros;
- o reconhecimento instrumental do uso dos membros;
- o conhecimento aumentado de ações isoladas;
- a compreensão de ritmos profissionais;
- a habilidade de criar formas diferentes de movimentos (ibid.: 121-122, tradução livre).

i) Penetração

A penetração refere-se à visualização do imaginável ou à «*habilidade de evocar o espaço interior e retratar o invisível*» (Wells, 1998: 122, tradução livre). É através da penetração, que os conceitos mais abstratos podem ser visualizados na animação:

A penetração é essencialmente uma ferramenta reveladora, usada para revelar condições e princípios que estão escondidos ou estão além da compreensão do espectador. Em vez de transformar materiais ou simbolizar ideias particulares, a penetração possibilita que a animação opere além dos limites dos modos de representação dominantes e caracterize uma condição ou princípio em si mesma sem recorrer ao exagero ou à comparação (Wells, 1998: 122, tradução livre).

A penetração pode “entrar no interior” dum corpo, duma máquina ou dum dispositivo complexo e pode ainda “entrar na alma” de estados complexos como os sonhos, a memória, a consciência, a fantasia, fornecendo uma interpretação literal ou conceptual que possibilita que esse assunto seja mais facilmente entendido. Wells exemplifica que, em função dessa capacidade, a animação pode *mesmo ser um meio particularmente apropriado para o tratamento de temas como por exemplo o autismo*, pois ela é capaz de representar em si resultados introspectivos da atividade mental do autista.

Segundo os autores Halas & Barchelor:

Uma das mais impressionantes vantagens da animação é o seu poder de penetração. Os trabalhos internos de um organismo podem facilmente mostrar-se por este meio. A profundidade da alma de um homem é mais do que uma frase para o animador: também pode ser uma imagem» (Halas & Barchelor *cit in* Wells, 1998: 122, tradução livre).

j) Som

Esta estratégia visa uma construção artificial sonora para cobrir o intrínseco silêncio das formas animadas. Quer através da palavra (diálogo, monólogo, canção, narração), da música ou do ruído, o som cumpre sempre a função de criar «*o clima e a atmosfera do filme, além do seu ritmo e ênfase, mas, mais importante do que isso, também cria um vocabulário através do qual os códigos visuais do filme são entendidos*» (Wells, 1998: 97, tradução livre).

Além disso, «*o sentido de que ‘está agora mesmo a acontecer’ sugerido por diferentes tipos de sons e música, fornece constantemente informações sobre a narrativa emocional implícita na obra (...) e no filme animado, a música e o seu papel catalisador em termos de dinâmica emotiva, informa fundamentalmente como o público deve interpretar o filme*» (ibid.: 98, tradução livre).

O papel do som na animação será por nós abordado de forma mais consistente no **ponto 3.8**, uma vez que este detém uma capacidade impar de transmigrar sensações e sentimentos que dificilmente são ilustrados. O sentimento de encantamento, a sensação de força crescente, a esperança, a devoção, mas também a rejeição, o nojo e o ódio são disso um exemplo aos quais se junta a capacidade de despertar fortes níveis de empatia no público, independente das suas diferenças etárias ou culturais.

Com estas dez modalidades fundamentais que acabamos de enunciar, torna-se evidente que o animador dispõe de estratégias absolutamente generativas para criar o seu filme. Porém, quando e em que medida cada uma delas é usada ou aplicada, depende dos efeitos que ele pretende alcançar, bem como o nível de realismo que pretende conferir à sua obra.

Para finalizar este ponto, importa dizer que a ideia de se continuar a separar a animação das demais categorias do cinema, torna-se cada vez mais despropositada especialmente numa época em que os produtores cinematográficos e animadores usam as mesmas técnicas digitais e adoptam praticamente as mesmas estratégias e processos na criação de imagens em movimento. Todavia, há que fazer notar que no caso da animação, sobressai sempre o uso de um vocabulário narrativo e visual muito próprios. A aplicação desse vocabulário pode representar a intenção mais direta do artista e funciona, essencialmente, como um registo-cópia de uma memória psicológica, emocional e somática. Assim sendo, a execução de um filme de animação pode fazer a mediação entre consciência criativa e o próprio corpo como um todo, em contacto com o seu meio. Nessa circunstância, ela pode captar estados internos de consciência e decidir as formas físicas pelos quais estes podem ser expressos ou materializados. Por estas razões, não admira então que a animação seja vista como uma ferramenta extremamente eficaz na translação e adaptação de outros idiomas e formas de arte. Ela extrai os principais significados e efeitos das diversas áreas e impulsiona-as para a sua visualização em movimento. Para além de revelar conscientemente o movimento contido nas formas estáticas, esta representa uma oportunidade única tanto para o registo da atividade criativa, emotiva e filosófica do criador, como ela própria representa esse mesmo ato, tal como veremos de seguida, no **ponto 3.4.1**.

3.4 Plástica

Em qualquer prática artística o processo pelo qual uma ideia pode ser alcançada, desenvolvida e executada é complexo e exigente. O desejo de se querer exprimir algo traz em si a obrigatoriedade de se traduzir essa vontade num idioma particular e, como vimos, esta pode ser feita de diversas formas. A tarefa de deliberar sobre qual o melhor método a usar para a expressar é o cerne do processo da animação que encontra na forma animada um imenso potencial e versatilidade que pode acolher qualquer abordagem imaginada. Como tal, importa de seguida refletir sobre a questão plástica na animação, isto é, sobre a generalidade dos materiais e o modo como estes adquirem forma em função da intensão e perícia dos animadores.

Segundo Nogueira (2010-II: 86), uma das características mais notáveis do cinema de animação, quer do ponto de vista da criação quer do ponto de vista da produção, é, seguramente a grande diversidade de materiais e técnicas a que recorre. Sem barreiras ou restrições, neste meio tudo serve para animar: dos desperdícios ou lixos até ao próprio cinema. Arte de todas as transgressões e transformações, é possível dizer-se que a animação serve-se, então, de todas as matérias: *da reciclagem à autorreferência*.

Numa lógica de aproveitamento e reciclagem, encontramos recortes de jornais e de revistas, cartas, postais, fotografias e papéis de embrulho; descobrimos objetos, ferramentas, aparelhos e todo o tipo de dispositivos caseiros ou industriais; detetamos bonecos ou partes deles e ainda, arames, fios, fitas, tecidos, plásticos, pedras, areia, farinha, água, gelatina, frutos, vegetais... enfim, deparamo-nos com todo o tipo de materiais e matérias que co-habitam no nosso mundo. Porém, há que destacar dois exemplos emblemáticos da plasticidade universal: o barro e a plasticina. A potência destes elementos reside precisamente no seu *índice de plasticidade*, ou seja, na sua capacidade de dar formas inéditas e inusitadas às coisas e às ideias. Eles não só simbolizam o próprio processo metonímico como, na prática, simbolizam a capacidade da animação de dar formas diversas a um mesmo material, versando uma lógica plurifórmica e protoforme.

Para o mesmo autor, esta ideia de pluralidade e abrangência de matérias está, igualmente bem patente na forma como a *animação ecoa, espelha ou parodia as relações estabelecidas entre as artes plásticas e os diversos materiais de que elas se socorrem*:

Podemos dar o exemplo da fotomontagem e do modo singular como lida com o material fotográfico; ou das *collages*, *assemblages* e *merz* que caracterizaram movimentos artísticos do século XX como o cubismo, o dadaísmo ou a *pop-art*. A lógica de *mixed media* ou de *inter-media* que atravessou a arte do século XX é bem patente na diversidade da paisagem do cinema de animação, indo da bidimensionalidade dos recortes, e da forma como muitas vezes remetem para uma arte *naïf* ou medieval, às marionetas e volumes

que animam tantas obras de referência do *stop-motion*. Tal multiplicidade de matérias origina uma extensa qualidade de texturas e é acompanhada pela enorme importância das cores e das tonalidades. Do deslumbramento e da sumptuosidade do *technicolor* típico da Disney ao preto e branco poético é extremamente vasta a paleta e o espectro das cores. Assim, resumidamente, podemos verificar que no cinema de animação é possível encontrar uma vasta influência das mais diversas artes e um labor criativo sobre as mais diferentes matérias. Os ensinamentos são colhidos tanto da arquitectura, da pintura, do desenho ou da escultura como do artesanato e da *bricolage* (Nogueira, 2010-II: 87).

3.4.1 Autorreflexividade

Mas a animação recorre igualmente a uma lógica autorreflexiva, ou seja, não hesita em virar-se para si própria e tomar-se o seu tema e matéria. Nesse sentido, a recorrente autorreflexividade a que se dedicou talvez exceda a mesma preocupação que notamos no cinema de ficção e mesmo no documentário: «*a referência do cinema a si mesmo constitui uma hipotética história paralela do cinema, uma espécie de análise intrínseca permanente ou de inquietação auto-dirigida*» (Nogueira, 2010-II: 87). Claramente é possível verificar que a junção de «*realismo e artifício, de técnica e de ilusionismo, de laborioso e de onírico que podemos observar na animação ajudam a explicar esta curiosidade artística que muitas vezes se transforma em especulação criativa*» (ibid.: 87) patente em obras criadas, por exemplo pelos irmãos Quay, Jan Svankmajer, Jirí Barta, Ladislav Starewicz e mais recentemente por Chris Landreth, Chris Lavis e, entre outros, Maciek Szczerbowski.

Em maior ou menor grau, existe na animação uma sensação de irrealidade, de fantasia e de magia mesmo quando estamos perante uma produção extraordinariamente mimética, feita através de imagens geradas por computador. Mas se desde cedo o realismo se impôs como propósito derradeiro para muitos criadores e originou todo o tipo de façanhas para ultrapassar ou obliterar o artifício, a verdade é que outros artistas resolveram caminhar em sentido oposto e assumir o artifício como factor decisivo e integral da animação:

Sintomáticos a esse respeito são os diversos modos como os próprios animadores, nos seus filmes, chamaram a atenção para a magia do próprio processo criativo na animação. É como se simultaneamente colocassem a si mesmos e aos espectadores uma interrogação e uma exclamação: como é isto possível? Como é possível dar vida a estes traços ou objectos ou dejectos ou pontos e linhas? Desde os pioneiros do início do século XX que convivemos com esse espanto que frequentemente chega ao deslumbramento (Nogueira, 2010-II: 88)

Nogueira acrescenta que «*a auto-referência, a auto-reflexividade e a auto-consciência do próprio discurso da animação e do meio que o suporta são constantes e são outras modalidades ilustrativas da enorme flexibilidade criativa e lúdica que este género cinematográfico permite*» (ibid.: 88).

A animação vira-se para si própria como objecto de desejo e como exercício de extraordinário poder de ficção e efabulação. Nela tudo é possível, uma vez que não depende de nenhum referente real mas apenas do imaginário e da representação. No limiar da sua pretensão, ela não quer **produzir o mundo ou a vida, mas quer, acima de tudo, criá-los**. E aí reside a sua força. Daí a escolha das suas abordagens, regimes e estratégias tão específicos e não obstante, tão peculiares. Em vez de partir de situações concretas para delas construir modelos abstractos, a animação, parte exatamente de ideias abstratas e consolida-as em obras únicas, específicas e exclusivas.

Não existindo um referente de partida, a autorreflexividade apresenta-se frequentemente como

uma prova de magia e como um triunfo de inventividade – como se os criadores dissessem aos espectadores: admirem as nossas capacidades e não duvidem delas. Esta auto-referência acabaria por denotar muitas vezes um elevado índice de fascínio auto-centrado ou, para o dizermos mais claramente, uma mistura de narcisismo e de virtuosismo (ibid: 89).

O animador é então definido pela prática e a prática é definida pelo animador. Cada prática é a redefinição da última e a primeira de um nível íntimo de compromisso e desejo.

A animação é, assim, distinta das outras formas de artes, formada pelas características acima descritas, bem como pela sua capacidade de questionar todas as pretensões incorporadas nas práticas foto-realistas. Não obstante, a animação é fruto da postura do criador e da forma como este reflete, na prática, as suas inquietações intrínsecas que dificilmente encontram nas outras linguagens e expressões tanta maleabilidade como aqui, neste universo único.

Importa ainda dizer que tanto a tendência fetichista como o desenvolvimento tecnológico abriram caminho às mais variadas possibilidades de criação. De um lado temos o trabalho de criadores como Len Lye, Norman McLaren ou Stan Brakhage, os quais são exemplo da ideia de autorreferência levada ao limite, trabalhando muitas vezes manualmente, diretamente sobre a película e, por outro, a curta *“The End”*, de Chris Landreth, que, de modo irrepreensível reflete, ora em jeito de comentário crítico, ora em jeito de *making of*, sobre o próprio processo criativo, a ironia dos seus procedimentos, as dificuldades de uma decisão e o potencial de um enredo, incluindo a angústia da escolha de um final (ibid.: 89). Nesta esfera, o processo criativo resulta duma mediação de inúmeras operações de intimidade e de distanciamento que o criador revela no ato de converter o seu objecto de desejo em obra.

3.4.2 Estilos e recursos plásticos

Diz-se com frequência que a animação sempre esteve ligada a outras formas e disciplinas de arte. E na verdade, cada filme de animação pode conter diversas abordagens, pode até mesmo refletir a perícia do artista num estilo específico, formar uma distinta base disciplinar ou demonstrar como o desenho, a pintura, a escultura, a dança, o uso de materiais 3D, a literatura, etc, podem ser usados como recurso plástico. Muitos artistas, ao tentarem atingir o seu objecto de desejo – o artefacto final da sua prática – estão constantemente a indagar sobre novas alternativas e propriedades deste media. Eles usam a animação como uma ferramenta interrogativa, uma ferramenta de continuidade de tradução de uma forma noutra e de adaptação de ideias para a praxis visual, que aqui é escolhida como mediadora da expressão e experiência criativa. Por este motivo, a animação parece não só querer esgotar todas as matérias, como todos os estilos, do mais esquematicamente abstracto ao mais minuciosamente realista.

No panorama das artes, a definição da essência dos procedimentos de cada tipo de representação, tornou clara a distinção entre o que se denomina como artes do tempo e artes do espaço. Mas como se sabe, para a animação, tempo e espaço são fundamentais quer para a sua vertente mais realista quer na mais abstrata. Apesar de evocar uma inevitável sensação de irreabilidade, a animação perseguiu insistentemente, em diversos momentos, uma fiel reprodução do real – fosse ao nível das expressões, dos movimentos, dos comportamentos ou das aparências. Exemplo decisivo desta tendência e, em parte, motivo do seu sucesso e popularidade é, como já referimos, a animação produzida pelos estúdios da Disney. O domínio tecnológico e cinematográfico, bem como os conhecimentos da psique humana e da dramaturgia, ajudaram a Disney a difundir a animação pelos quatro cantos do mundo com clássicos como *“Pinóquio”*, *“Fantasia”* e *“Branca de Neve e os Sete Anões”*. Esses filmes provocaram a imaginação de milhões de pessoas ao redor do mundo e influenciaram muitos dos animadores que ainda hoje trabalham em animação. Além disso, a procura pela credibilidade e a verosimilhança quer das suas histórias quer das suas personagens e o sucesso que conquistaram, acabaria por ser um dos segredos da sua eficácia e, ao mesmo tempo, o critério de qualidade artística com o qual os restantes filmes de animação se haveriam de se medir. De certa forma, *«a Disney acaba por ser o emblema de uma constatação mais abrangente: muita da animação mais convencional encontra no antropomorfismo a que os seus seres são sujeitos, o segredo da sua aceitação»* (Nogueira, 2010-II: 95). Importa porém realçar que as representações abstratas operam melhor com a noção de tempo e de espaço e com figuras geométricas do que com personagens ou tensões narrativas. A animação abstrata representa um amplo investimento de experimentação e este pode ser observado pela história desta arte, mesmo quando durante a idade de ouro da animação - início dos anos 40 -, a Disney

e o seu estilo realista se impôs como referência estética. Esta forma de resistência a uma padronização estilística ou temática (que a Disney implementara), haveria de encontrar um forte contraponto nas mais diversas manifestações e domínios da animação, quer de ordem estética, quer de ordem material, técnica e até mesmo narrativa (ibid: 90):

Esta veia esteticamente ousada que o cinema de animação desde sempre (mas sobretudo entre os anos 1920 e 1960) promoveu permite mesmo, nos casos mais radicais, aproximá-lo das premissas e das formas do cinema experimental. Essencialmente, podemos observar com frequência o desaparecimento de um contexto propriamente narrativo e de entidades reconhecíveis como personagens, para dar a ver toda uma exploração das formas, dos ritmos, das cores, dos sons e das suas propriedades dinâmicas e plásticas. Aqui, não estamos já num registo de verosimilhança e envolvimento emocional, mas mais numa pura sensação estética, numa percepção inaudita das formas, numa abstracção eventualmente (Nogueira, 2010-II: 91).

A animação nunca deixou de se colocar em questão, ou como dissemos no ponto anterior em autorreferência. Pelo contrário, a sua incessantemente procura em alargar os seus próprios limites e procedimentos é que lhe outorgam uma identidade própria enquanto forma de expressão e criação. Entre o abstrato e o realismo podemos então encontrar uma imensa variedade estilística, nuns casos tratando-se de uma identidade vincadamente nacional, noutros notoriamente pessoal ou de autor. Foi o que vimos nos **pontos 2.5.1.2 e 2.5.1.3** onde fizemos referência à ênfase estética dada tanto pela Disney como pela United Productions of America (UPA), pela National Film Board do Canada, pela Escola de Zagreb, ou ainda por países como a Alemanha, a antiga Checoslováquia, a ex-União Soviética, o Canadá, os EUA e o Japão. Em todos os casos, verificam-se influências sobre a animação, o que tende a demonstrar que não há movimento ou aptidão artística que, de uma forma ou de outra, os seus criadores não questionem, adaptem, imitam, desconstruam, subvertam ou acolham referências e fundamentos vindos de todos os panoramas da manifestação humana. Neste contexto devem ser salientados os movimentos artísticos, comumente designados de modernistas ou pós-modernistas, que no século XIX e XX acabariam por originar novos propósitos criativos e mesmo epistémicos (ibid: 92).

Como consequência do que acabou de ser dito, torna-se interessante perceber como a animação acolhe e trabalha alguns dos ensinamentos fundamentais dos movimentos artísticos que dão corpo e alma à história da arte. Neste apanhado, encontramos em Nogueira (2010-II: 92-94) uma análise muito detalhada e precisa. A citação é longa, mas vale apenas tomar consciência desta profunda relação da animação com os demais recursos plásticos e formas de representação:

- Ao biomorfismo vai a animação buscar as [formas] básicas dos organismos vivos, da sua maior simplicidade à sua maior complexidade.
- Das formas de arte ancestrais, seja rupestre, africana, árabe, maori, aborígena, indiana ou índia, por exemplo, recupera a autenticidade, a ingenuidade e a singeleza das formas de expressão.
- Ao classicismo vai frequentemente buscar os padrões de harmonia das formas que ditaram as convenções de beleza partilhadas na estética ocidental.
- Ao barroco tende a ir buscar o delírio e a liberdade das formas, a exuberância sugestiva dos seus movimentos e da sua espectacularidade.
- Ao gótico vai tomar o gosto pela criação de atmosferas, ora encantatórias ora sinistras, correspondentes a certos arquétipos colectivos como o sofrimento ou as trevas.
- Do orientalismo colhe a atenção ao pormenor, à filigrana, ao arabesco, ao requinte.
- Da arte bruta é frequente tomar o sublinhado das formas na sua maior pureza e ingenuidade.
- Da arte pobre, toma a escassez, a reconversão e a reinvenção de meios, aproveitando neles virtualidades insuspeitas.
- Do impressionismo, assume, em diversos casos, uma forma de observar e de representar que coloca o próprio processo de representação como preocupação prévia da obra.
- Do construtivismo, assume a ideia tão cara aos animadores de construção a partir de diferentes materiais.
- Ao suprematismo iria buscar o essencial das formas mínimas.
- À *art nouveau* e à *art deco* haveria de ir buscar a sofisticação naturalista e a elegância das formas.
- Ao futurismo, a animação haveria de ir buscar, de algum modo, o fascínio pela velocidade, pelo movimento e por todas as premissas de uma sensibilidade e de uma racionalidade modernas que se querem afirmar numa época dominada pelas tecnologias, de que o próprio cinema é parte integrante.
- Do cubismo, haveria de colher a pluralidade de perspectivas a que um objecto pode ser sujeito e o uso integrado de diferentes materiais.
- Do dadaísmo, tomaria não apenas a lógica iconoclasta e satírica, mas igualmente a ousadia formal e moral.
- Do surrealismo, podemos encontrar a cada passo vestígios nos sonhos e fantasias, assentes em lógicas associativas que rompem com as certezas e dogmas, e que se vêm impor à racionalidade e causalidade habitualmente aceites e valorizadas.
- Do expressionismo, tomaria o traço incisivo que procura ilustrar a mais subjectiva das vivências, tornando o interior em exterior, dando forma visível às mais íntimas inquietações e estados de espírito.
- Do minimalismo colhe, em variadas circunstâncias, um saber espartano e contido, na mesma proporção que é significativo.

- Da pop-art traz toda a exuberância cromática e delírio experimental capaz de dessacralizar a erudição e enaltecer as fontes e meios populares de disseminação de ideias.

Por fim, não deve ser esquecida a relação entre a animação e as demais formas de representação que não apenas as artes plásticas:

- À fotografia vai buscar, em muitos casos, não apenas o material sobre o qual trabalha, mas, igualmente a referência estética realista a que já aludimos.
- Ao design vai buscar a imensidão de recursos expressivos capazes de apresentar a mensagem mais incisiva.
- À escultura vai buscar uma noção da tactilidade e espacialidade dos objectos e das matérias.
- Ao mundo dos brinquedos tem ido a animação buscar todo um imaginário lúdico e infantil.
- À mecânica tem recorrido para a invenção de toda a espécie de aparelhos e geringonças, umas vezes estritamente funcionais, noutras meramente estéticos.
- As tecnologias mais recentes têm sido igualmente uma fonte de inspiração como o comprovam as imagens e as estéticas electrónica e cibernética.
- Ao documentário vai buscar as convenções que, de algum modo, criam um registo de credibilidade e de veracidade para o discurso (Nogueira, 2010-II: 92-94).

Muitas são as influências, recursos, vias e fontes de inspiração para animação. **A sua interpenetrância com os mais recônditos segredos da criação e manifestação da vida são simultaneamente os seus segredos e o seu domínio.** A tendência para dar a objetos e outras entidades uma vontade e uma emoção próprias, ou seja um carácter é, como vimos, um dos grandes segredos da animação. Aqui, a realidade é uma construção, uma vontade e será também sempre uma crença.

3.5 Técnica

Como se acaba de verificar, a animação serve-se duma variedade extrema de referências para consolidar a sua realização. Na base desta consequência, encontram-se múltiplas possibilidades técnicas, umas tradicionais, outras insólitas e outras mesmo excêntricas e impensáveis que de forma mágica e revolucionária prendem a atenção de qualquer mortal. Entre as sombras chinesas e o quadro negro, usados por alguns pioneiros e as mais recentes tecnologias digitais, um imenso conjunto doutras técnicas foi explorado ao longo de toda a história da animação. E neste universo peculiar, umas vezes estas misturam-se entre si, num mesmo filme, outras fundem-se com imagens cinematográficas convencionais. Díficeis de enumerar, destacam-se de seguida apenas algumas dessas técnicas mais recorrentes ou singulares, mantendo porém em mente que para este estudo são mais importantes as consequências epistémicas do que propriamente as especificidades técnicas utilizadas nas representações animadas.

- **Animação tradicional (Desenho Animado)**

Esta técnica funciona de maneira relativamente simples e não se alterou muito desde sua criação. Também conhecida por *cel animation*, nome que vai buscar às folhas de nitrato de celulóide (acetato), esta consiste numa série de desenhos feitos em papel (ou acetato) cujo registo é idealizado de forma a que todos os grafismos fiquem alinhados tanto no momento de sua criação quanto no momento de sua fotografia final. Neste processo, o animador pode, porém, trabalhar de duas formas distintas: por um lado, trabalhar *quadro a quadro*, sequencialmente ou, por outro, trabalhar através de *quadros-chave*, ou seja, trabalhar os desenhos principais dos movimentos e intercala-los, mais tarde, com desenhos intermédios que, consoante a quantidade e detalhe, conferirão a qualidade e velocidade do movimento final. Trata-se da técnica predominantemente adoptada pela Disney ao longo da sua história e, por isso, tende a ser assumida como a forma mais típica e, paradoxalmente, a mais nobre deste meio. Em termos digitais, é possível criar animações através de *quadros chave* e posteriormente fazer com que o software crie os intervalos com valores aleatórios, dentro de um certo limite, para que o movimento resultante não fique “perfeito” mas tenha um leve tremor, simulando a animação feita manualmente, *quadro a quadro (frame a frame)*. Mas para além da *cel animation*, a animação tradicional conta com mais três modalidades: o stop motion; a pixilação e a rotoscopia:

- No **Stop-motion** manipulam-se objetos ou volumes feitos de plasticina ou barro, que são fotografados *frame a frame*. Entre os autores mais reconhecidos deste género de animação contam-se nomes como Ladislav Starawicz, Jan Svankmajer, Ray Harryhausen, Jiri Trnka, ou

os irmãos Quay e mais recentemente Adam Pesapane, conhecido por PES o qual realizou um elevado número de curtas metragens e conhecidas campanhas comerciais. Além destes o estúdio Aardman, deu-nos através desta técnica vários filmes vencedores de Óscares.

Na **Pixilação** (*pixilation*), os princípios técnicos são os mesmos adoptados pelo stop-motion, mas aqui, em vez de se manipular objetos, recorre-se especificamente a seres humanos. Através desta técnica Norman McLaren vence um Óscar em 1952 com o filme "*Neighbours*" e PES realiza o comercial "*Human Skateboard*" para a Sneaux.

Na **Rotoscopia** (*rotoscoping*), captam-se imagens reais de seres humanos que depois são redesenhadas fotograma a fotograma. Sendo este um processo bastante antigo (inventado pelos irmãos Fleischer nos anos 1920), tem-se porém verificado um retomar desta técnica. O realizador Richard Linklater recuperou-lhe uma certa visibilidade com filmes como "*Waking Life*" (2001) e "*A Scanner Darkly*" (2006).

• Animação direta

Animação direta ou animação sem câmara é uma técnica de animação em que as imagens são criadas diretamente na película, em oposição a todas as outras formas de animação em que as imagens ou objetos são fotografados quadro a quadro com o uso de uma câmara de animação. Consoante o material original utilizado, esta técnica contém três métodos básicos para a produção da animação diretamente sobre o filme: pode-se trabalhar com suporte filme (sem emulsão, totalmente transparente), com filme velado (preto) ou com material previamente filmado, ou seja, com imagens.

Os primeiros registos desta técnica terão surgido em 1912, através dos futuristas italianos Arnaldo Ginna e Bruno Corra que descreveram os seus nove filmes abstratos (hoje perdidos) no texto "*Abstract Cinema - Chromatic Music*". Em 1916, a pianista Mary Hallock-Greenewalt produziu tiras de filme pintadas à mão, possivelmente com a intenção de projetá-las numa espécie de órgão patenteado por ela, chamado "*Sarabet*". Em 1926 Man Ray realizou o filme "*Emak Bakia*", que incluía trechos em que a película havia sido exposta diretamente à luz. Em 1935 Len Lye realizou o primeiro filme de animação direta a ser projetado para uma grande plateia, numa promoção do British General Post Office (GPO) intitulada "*A Colour Box*". Ainda nos anos 1930, Len Lye e Norman McLaren produziram filmes pintados à mão para John Grierson na unidade de cinema da GPO. A partir de 1941, McLaren continuou este trabalho no National Film Board of Canada (NFB), onde criou uma unidade de animação. Filmes de animação direta do NFB, realizados ou co-realizados por McLaren incluem "*Boogie-Doodle*" (1941), "*Hen Hop*" (1942), "*Begone Dull Care*" (1949) e "*Blinkity Blank*" (1955). Em 1963, Stan Brakhage

apresentou *"Mothlight"*, a sua primeira experiência com animação direta. A este filme, seguiram-se *"Existence is song"* (1987), *"Prelude I"* (1996), *"Yggdrasill Whose Roots Are Stars in the Human Mind"* (1997), *"Reel 2"* e *"Reel 3"* (1998), *"Coupling"* (1999), entre muitos, muitos outros.

• Animação de recortes

A animação de recortes tradicional é geralmente feita sobre uma mesa de animação, com fundo opaco e recortes de papel. Esses recortes podem ser articulados e animados de diversas formas, criando efeitos bastante distintos. Para além da técnica tradicional, esta pode ser feita com recurso a vários outros materiais (cartão, tecido, plástico, etc.) e foi bastante explorada por artistas como Stan Vanderbeeek, Grant Munro e Evelyn Lambert.

• Animação de silhuetas

Da animação de silhuetas, feita normalmente de recortes de papel negro e arame, temos diversos exemplos como o clássico da alemã Lotte Reininger *"As aventuras do príncipe Achmed"* (1926) e o clássico japonês *"Yuurei sen"* (1955), de Noburo Ofuji, até ao recente *"The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello"* (2005), de Anthony Lucas.

• Animação em areia

O processo da animação em areia é bastante específico e só encontra paralelo com outros processos semelhantes como a animação a óleo e a de volumes. Esta técnica realiza-se sobre uma mesa de luz, com a câmara posicionada por cima desta. Sobre essa mesa, espalha-se uma camada de areia que cria diversas tonalidades consoante a espessura das suas camadas e da luz que esta deixa trespassar.

A animação em areia relaciona-se com formas muito ancestrais de arte popular, como as mandalas budistas. Neste caso, os complexos mosaicos de areia são desenhados em rituais que demoram em média nove dias. Durante esse tempo, os monges criam um desenho, geralmente representando um mapa do universo, que qualquer pessoa pode seguir para atingir a iluminação. No final do processo, os monges destroem todo o seu trabalho, simbolizando a impermanência da vida e de todas as coisas no universo. E o mesmo acontece com o trabalho do animador de areia: para que o próximo frame seja criado, o anterior tem que ser destruído e jamais se repetirá. No final do trabalho, apenas restará a imagem captada em filme. Esse raciocínio funciona como contraponto ao imediatismo que toma conta de grande parte do mundo da animação na era digital e dá a dimensão da importância que essa técnica pode ter. Neste âmbito, encontramos um nome que se demarca claramente: Caroline Lief. Mas para além

desta podemos também referir Ferenc Cakó e o filme “AB OVO” (1987) e a portuguesa Cristina Teixeira com o filme “Fragmentos de sal” (2000).

• Animação de fantoches

Numa lógica substancialmente distinta, uma vez que esta técnica de animação não resulta da captação de imagens fotograma a fotograma mas sim da manipulação de figuras, temos a animação de fantoches. São exemplos recentes os filmes “*Team América*” (Tray Parker, 2004); “*O fio da Vida*” (Anders Ronnow Klerlund, 2005); “*A Noiva Cadáver*” (Tim Burton e Mike Johnson, 2005); e “*Madame Tutli-Putli*” (Chris Lavis e Maciel Szczerbowksi, 2007).

• Animação ecrã de alfinetes (*pinscreen*)

A mais sofisticada e a mais morosa de todas as técnicas será, porventura a do *pinscreen*. Esta consiste na manipulação e iluminação de milhares de pequenos alfinetes, de modo a se conseguir um efeito plasticamente semelhante ao das gravuras clássicas. Alexander Alexeieff e Claire Parker fizeram alguns filmes recorrendo a esta técnica, a qual acabou por ser introduzida no National Film Board do Canadá.

• Animação 3D digital

Os softwares de 3D trabalham baseados em representações geométricas vetoriais, nomeadamente em algoritmos matemáticos que descrevem sólidos no espaço e que podem ser convertidos numa visualização animada. Os elementos básicos de uma animação 3D são, por isso, os sólidos geométricos, a luz, e a câmara. Todo o resto é baseado nesses três princípios: as texturas são baseadas nos sólidos, estas têm sua aparência alterada pela luz e assim por diante. O animador holandês Adriaan Lokman explorou este conceito no filme “*Barcode*”, um filme 3D abstrato, onde usou apenas movimentos de câmara, luzes e sólidos. Foi o primeiro filme puramente abstrato a ganhar o *Grand Prix* no Festival Internacional de Animação de Annecy, na França, em 2001. Mas a primeira sequência criada com um personagem totalmente criado em 3D, aconteceu no filme “*O Enigma da Pirâmide*” (1985), onde um cavaleiro medieval retratado num vitral numa igreja ganha vida e salta para a cena, atacando um padre. Os criadores dessa façanha tecnológica foram os que mais tarde fundaram a Pixar Animation Studios e foram também os responsáveis por um dos primeiros filmes de longa-metragem totalmente feito através de técnicas 3D: “*Toy Story*” (1995). Vencedora de diversos Óscares, a Pixar passou a ser uma referência de produções de animação 3D, graças à alta tecnologia de computação gráfica e ao desenvolvimento do software de renderização - *RenderMan*, que se tornou num

padrão para a indústria, usado para a geração de imagens de realismo fotográfico de alta qualidade.

3.6 Cinética

No âmbito da análise das questões da estética da animação, propomo-nos agora analisar a questão cinética, isto é, um conjunto de princípios que revela que muito do fascínio da animação reside na sua capacidade de sugerir movimento.

Como vimos, a componente plástica permite dar forma e corpo aos objetos e a componente técnica permite manipulá-los. Mas a verdade é que a vida não se caracteriza pela estaticidade. Esta caracteriza-se, ou revela-se antes, através do movimento. No **ponto 2.4.3** tivemos oportunidade de referir que o movimento é um dos agentes da animação e como tal, é uma das suas características universais e identitárias que lhe garante espessura emocional e lhe dá um *elã* sinónimo de vida. No mesmo ponto, fizemos a análise da importância do movimento em termos biológicos e referimos que em cada imagem fixa ou fotograma existe um movimento que está sempre em potência. Para percebermos melhor o modo como esta dinâmica ganha relevo e unicidade em termos estéticos e expressivos, examinaremos de seguida alguns recursos basilares da linguagem cinematográfica usados na animação com a edição (ou montagem), os movimentos de câmara, as metamorfoses e o *timing*.

3.6.1 Montagem

A montagem (ou edição) é um processo que consiste em seleccionar, ordenar e ajustar os planos de um filme (ou outro produto audiovisual) com o propósito de alcançar o resultado desejado - seja em termos narrativos, informativos, dramáticos, visuais e experimentais, entre outros. Este é, por isso, um dos recursos da linguagem cinematográfica que funciona como auxiliar retórico e que permite, como tal, que as diversas figuras de estilo (hipérboles, metáforas, metonímias, elipses, etc) se expressem e se concretizem no processo. Através da seleção dos planos e da determinação da sua continuidade em termos espaciais e temporais (*raccord*), a montagem consolida a narrativa e guia a atenção do espectador por entre os elementos, os locais e os momentos da ação da animação (Nogueira, 2010-II: 96-97).

Consoante a intenção e a perícia do animador, em filmes de ênfase narrativa, estas decisões podem ser determinadas pela ênfase a dar às atitudes e ao carácter dos personagens ou ainda às causas e efeitos das suas ações.

A montagem na animação é extremamente ampla e flexível. Nesta inclui-se a ênfase emotiva e crível das ações, dada pela edição de sons ou de músicas, que mais à frente iremos tratar. Para além das questões técnicas adjacentes à montagem, podemos ainda dizer que esta espelha ou, de certo modo emula os nossos processos mentais, ao nível das associações e metamorfoses operadas pelo pensamento, seja ele mais lógico ou mais onírico, mais conceptual ou mais narrativo.

3.6.2 Movimentos de câmara

De uma forma muito evidente, verifica-se que o plano fixo e a correspondente perspectiva teatral, dominaram as primeiras décadas do cinema de animação e mesmo com o passar do tempo esta tendência foi revisitada, ao longo da sua história, por filmes como o clássico *"Duck Amuck"* (1953), *"Charade"* (John Minnis, 1984) ou *"Punkt & Striche"* (Jesús Pérez, 2005), cujos planos, essencialmente fixos, dão lugar a uma espécie de palco caleidoscópico onde tudo pode acontecer (Nogueira, 2010-II: 96). Mas se o plano fixo é característico das produções da primeira era do cinema de animação, o uso progressivo e insistente de movimentos de câmara - permitido, inicialmente, pelo acetato e pelo *multiplan*, de onde se destaca o *travelling* - vem complementar a forma como o espectador é transportado para a viagem animada. De forma mais expressiva, observamos notoriamente esse efeito nos filmes de George Schwizgebel e Erica Russel e nos planos subjetivos de filmes como *"The Fly"* (Ferenc Rófusz, 1980), *"Dreams and desires"* (Joanna Quinn, 2006), *"The Street"*, *"The Methamorphosis of Mr. Samsa"* (Caroline Leaf, 1976 e 1977 respetivamente) e *"Estória do Gato e da Lua"* (Pedro Serrazina 1995). Nestes casos e em muitos outros, o movimento da câmara é fundamental para a narrativa e para a forma como esta é contada. Neste universo onde nada é impossível, estes movimentos vêm acrescentar ainda mais liberdade de criação à representação do tempo (duração e velocidade) e do espaço (fixo, bidimensional, tridimensional, misto, vertiginoso).

3.6.3 Metamorfoses

Perante a reflexão já executada sobre este assunto, torna-se evidente que para a animação, a metamorfose faz parte do seu estado intrínseco. Uma imagem pode metamorfosear-se em outra e, conseqüentemente, qualquer história pode ser contada através da transformação visual dos seus elementos pictóricos uns nos outros. A metamorfose é, por isso, um aspeto fundamental que preside à distinção da animação.

A sensação de que uma coisa pode dar origem a outra, possibilita ao animador soluções generativas que podem levar os espectadores a passar de uma perspectiva para outra, de uma sensação para outra, de um estado para outro, graças aos seus processos peculiares, “pouco” tradicionais. Este procedimento dá azo a que as histórias possam ser contadas de forma integralmente diferente e que, simultaneamente, se possa trazer para o ambiente visual, contextos e situações de estados interiores de consciência, sonhos, memórias, preocupações ou fantasias. Com isto, queremos dizer que a animação “confia” na capacidade do espectador ver para além do convencional e na capacidade deste abraçar o fluxo visual de imagens e todo o seu aparato técnico e estético.

O exercício de transformações de formas e entidades a que o cinema de animação se dedica é de uma extrema diversidade e amplitude. Neste tipo de linguagem, a proximidade entre seres e matérias acaba por se transformar regularmente em metáfora da criação e em substituto das convenções cinematográficas:

Em certa medida, esta espécie de lógica metamórfica universal parece funcionar também como um substituto para as próprias convenções da linguagem cinematográfica: em vez da montagem, ou seja, da mudança de planos, dos *dissolves*, dos *fades*, dos *jump-cuts*, encontramos mudanças de cena, de tempo, de espaço e de acção que ocorrem quase que organicamente, servindo os próprios elementos transformados como ligações de contextos ou acontecimentos: um mesmo elemento acaba por nos conduzir – através de uma alquimia metamórfica ou metafórica – de uma situação, de um tempo ou de um espaço para algo completamente diferente (Nogueira, 2010-II: 98).

Esta quase ilimitada possibilidade generativa que a metamorfose oferece, vem, segundo Nogueira, caracterizar a animação em duas dimensões: «*enquanto modalidade expressiva (alterando a identidade de personagens e objetos em algo completamente diferente; e enquanto processo criativo (transformando objetos inanimados em simulacros de vida)*» (ibid.: 98). Em suma, a animação não dá vida apenas o inanimado, mas reinventa as identidades dos seres e dos mundos que cria. Nesta ficção total nada fica inerte. O animador ao gerar histórias e universos oníricos precisa de um catalisador para lhes dar vida. E esse catalisador é a imaginação do público.

3.6.4 Timing

Em termos de definição, pode dizer-se que «*a animação é a interpretação criativa do movimento sendo este executado quer através da produção gráfica prófilmica quer através da*

construção feita em material físico, configurado como um resultado baseado no tempo de gravação» (Wells, 2007a: 12, tradução livre). Na prática, a qualidade da animação requer uma compreensão aprofundada da disciplina. Na sua forma mais refinada, esta deixa de ser um ato mecânico e simplista de criar uma sequência de imagens em movimento e torna-se num desempenho bastante semelhante ao ato de agir. E como todo o bom criador e ator, é preciso paciência e uma abordagem crítica para aperfeiçoar a arte da performance. Dito isto, importa agora falar da cinética e do movimento em função da sua organização, ou seja, em termos de duração, ritmos e cadências (*timing*). E porque ritmo e movimento estão intrinsecamente ligados, aqui também a animação recorre às mais diversas tipologias que representam visualmente a dualidade do movimento e todas as suas nuances «*indo do movimento puro da animação abstrata ao movimento dramático, da animação narrativa até ao movimento hiperbólico do cartoon*» (Nogueira, 2010-II: 98).

No **ponto 2.4.3** dissemos que o a animação é por excelência a arte de produzir movimento. Movimento este que é virtualmente projetado *frame a frame* de acordo com a vontade e talento do seu animador. Esta capacidade humana de visualizar um movimento virtual numa *imagem instantânea* ou fixa, acontece precisamente porque em cada uma delas, «*o seu presente variável detém a imensidade do seu futuro e do seu passado*» (Deleuze, 2009: 91). Em cada imagem fixa ou fotograma existe portanto, um movimento que está sempre em potência. E é esta potência que importa agora analisar.

Na representação visual da dualidade do movimento (em que *o todo se divide nos objetos e os objetos se reúnem no todo*), Deleuze explica que esta ocorre de duas formas: «*aos objetos ou pares de um conjunto podemos designá-los como 'cortes imóveis' mas o movimento que se estabelece entre esses cortes e relaciona os objetos ou pares com a duração de um todo que muda (...) é um corte móvel*» (Deleuze 2009: 27).

Estes dois tipos de *cortes* que Deleuze define, podem ser claramente observados em dois distintos géneros de animação: o anime, que se caracteriza precisamente por explorar a longa projeção de “fotogramas congelados” ou pela expressão de movimentos interrompidos, e a animação dita clássica cuja poética do movimento, que é desenhado fotograma a fotograma em constante transformação, traduz continuamente a vivacidade de todas as formas representadas. Por isso, por um lado temos o movimento “congelado” em potência e temos o movimento que se desloca em fluxo por entre o tempo e o espaço.

Curiosamente no caso do *animé*, apesar da longa projeção de imagens fixas a que se dá o nome técnico de *anime-ic*, o movimento, embora congelado, está sempre presente e na sua máxima potência. E isto porque, como nos esclarece Filipe Costa Luz:

as quebras no movimento contínuo da animação reforçam a atenção no pormenor da acção e preparam o espectador para um outro momento mais importante que está prestes a acontecer. Esta ligação entre a imagem parada e a imagem em movimento permite que a acção futura seja preenchida de uma maior carga emocional, forçando a atenção do espectador para a força de um novo movimento em potência. Se um leitor tem a capacidade de absorver numa imagem uma determinada acção que supostamente acontece por estar representada de modo fragmentado, ou seja, representa um intervalo de tempo de uma acção que sucede um movimento anterior e antecede outro como numa lógica de banda desenhada, significa que o desenhador possui o poder de gerar o efeito de movimento na acção através da ligação de várias imagens sequenciais (Luz, 2011: 604).

É por esta razão que Deleuze defende que algo mais acontece para lá da representação das imagens instantâneas ou dos cortes móveis do movimento. Segundo o filósofo, há *imagens-movimento* (que dizem respeito ao *entrelaçamento da matéria com a consciência*, logo proveniente das *percepções, ações e afecções*) que são *cortes móveis da duração* e há *imagens-tempo* (que dizem respeito à *memória*), que equivalem ao mesmo que dizer *imagens-duração, imagens-mudança, imagens-relação, imagens-volume* que vão para além do próprio movimento (Deleuze, 2009: 27). Embora Deleuze nunca tenha descrito de forma particularmente clara a imagem-tempo ou dado uma indicação objectiva daquilo que designou por “imagem direta do tempo”, pudemos contudo inferir das suas múltiplas metáforas descritivas que a imagem-tempo tem como pedra angular aquilo que o filósofo define por *imagem-cristal*. Esta imagem conjuga o passado da lembrança dum acontecimento com o presente. Ou seja a imagem-cristal é a unidade indivisível da imagem virtual e da imagem atual. A imagem virtual é subjetiva, é recordada ou lembrada e pertence ao passado. Como “pura lembrança” existe no tempo. Está sempre algures num passado temporal, mas está também sempre pronta para ser chamada pela imagem atual. A imagem atual é objetiva; é percebida e vive no presente. A imagem-cristal vive portanto sempre no limite do discernível atual e a imagem virtual (ibid.: 9). É com a definição da imagem-cristal que Deleuze designa não só uma forma de temporalidade como explica o presente-passado da imagem fílmica que concretamente podemos aplicar e adequar ao estudo da imagem animada.

Se por um lado o *animé* se caracteriza como um género próprio de animação, de características inovadoras, na medida em que rompe com a tradição clássica da representação visual, quer através das suas longas projeções que promovem mais a atenção do detalhe do que da narrativa, quer ainda pelo seu ênfase na composição em detrimento da montagem, por contraste, o realismo das animações produzidas pelos Estúdios da Disney ilustram toda uma

dinâmica do movimento que é levada até às últimas consequências em termos de mimese, essencialmente quando esta se refere à representação das ações dos seres vivos. E como já foi referido várias vezes, a contribuição mais irrefutável que a história da animação conheceu para o desenvolvimento de animações figurativas, cujo movimento pode ser considerado realista, é proveniente dos estudos e pesquisas desenvolvidas pela Disney que sintetizara, desde 1930, os doze princípios fundamentais do movimento animado, ainda hoje aplicados em todos os estilos e géneros de animação, com particular relevância na animação tradicional e digital. A dimensão revolucionária que este paradigma trouxe, revela-se sobretudo na pertinência e precisão com que esses princípios viabilizam a reprodução fluida do movimento dos personagens sem com isso se perder a consistência das formas volumétricas, a perspectiva e uma série de outros fundamentos da tradição clássica da representação visual.

Uma vez que estes princípios já foram diversas vezes citados por vários autores, apresentaremos de seguida um brevíssimo resumo sobre o teor de cada um, ressaltando naturalmente a sua relação com o mundo real.

a) Animação direta

Estes são os dois principais métodos para se animar uma cena. Na animação direta, o animador desenha continuamente entre o primeiro e o último quadro de forma detalhada. Os movimentos resultantes deste tipo de animação são bastante realistas e extremamente fluidos. Existe, porém, uma desvantagem: é difícil refazer parcialmente a sequência em caso de erro. O modo de animação pose a pose ajuda justamente a resolver este problema. Neste processo, é desenhado um número definido por desenhos chave (*key frames*). As poses intermédias (*inbetweens*) são muitas vezes preenchidas por um intervalista. Com esta técnica o movimento pode no entanto ficar um pouco mais mecânico ou abrupto. Dependendo do resultado que se pretende alcançar e do tempo de que se dispõe, qualquer um dos dois métodos podem ser usados pelos estúdios de animação. Através da animação direta, o animador pode deixar-se levar pela sua criatividade; todavia, o controle sobre o trabalho é substancialmente reduzido e o tempo para a realização aumentado. O inverso acontece no caso da técnica de animação pose a pose (Thomas & Johnston, 1981: 56-58).

b) Encenação

Este princípio trata da forma como a ação deve ser vista pelo espectador. Consiste em organizar uma cena como se faz no cinema convencional: dirigir a personagem e pensar o cenário no sentido da ação ser simultaneamente cativante e inteligível (Thomas &

Johnston, 1981: 53). Para tal deve ter-se em atenção a pose, os movimentos, a iluminação, os adereços, a câmara e todos os outros elementos que compõem a cena.

A cenografia é extremamente importante pois ela permite direccionar as atenções da audiência para um determinado personagem ou detalhe da ação.

c) Aparência ou apelo

De acordo com o estilo Disney a aparência de um personagem deve conter uma qualidade de charme, um design agradável e com isso ser capaz de criar empatia e um certo magnetismo com o espectador (Thomas & Johnston, 1981: 68) Trata-se de “dar” carisma aos personagens, tornando-os singulares e atuantes. Quer seja herói ou vilão, o personagem deve ter capacidade de fascinar o espectador, de mantê-lo atento à narrativa, ansioso por um novo acontecimento.

d) Desenho Volumétrico

A animação tem uma relação muito particular com o desenho. Se o animador tem por intenção representar o real, então este deve ser capaz de posicionar os elementos da cena nas várias vistas possíveis e a partir de diversos ângulos de visão, sem que com isso perca noção de proporção e perspectiva e sem criar deformações que vão além do limite das massas dos elementos. Com base nos ensinamentos do desenho renascentista, o artista deve criar uma figura volumétrica, sólida e tridimensional, forjando na imagem as impressões de peso, profundidade e equilíbrio (Thomas & Johnston, 1981: 66-68). Na animação digital 3D este princípio é levado ao seu extremo através de técnicas de modelação e renderização atingindo um grau de materialidade e verosimilhança absolutamente surpreendentes.

e) Tempo e Movimento

O número de desenhos ou imagens usadas para compor um movimento determina a quantidade de tempo que uma ação irá durar. O tempo é por isso um dos aspectos mais determinantes num filme já que consolida a narrativa e dá ênfase à caracterização dos personagens. Ou seja, a forma como o tempo, a duração e o ritmo das ações decorrem, informa o espectador quanto ao “clima” do filme e ajuda as personagens ou os objetos a parecer pesados ou leves, tristes ou felizes, agitados ou calmos. À medida que os personagens se vão desenvolvendo, as suas personalidades vão-se igualmente definindo mais pelos seus movimentos do que pela sua aparência. A variação de velocidade pode determinar, portanto, o perfil psicológico de cada personagem. Tecnicamente a animação

pode ser feita em Uns (Ones) ou Dois (Twos); isto é, uma única imagem pode ser repetida uma ou duas vezes, por isso, ser responsável por um ou dois frames de filme. Émile Cohl descobriu que animar em Dois não resulta na quebra do movimento, por isso, a repetição de mais ou menos imagens resulta em diferentes graus de detalhe e fluidez de animação.

f) Arcos

A maioria dos movimentos realizados pelos humanos e animais descreve uma trajetória em arco, ao passo que o movimento mecânico tende a ser linear. Basta reparar no movimento que descrevemos ao mover os braços para os lados ou para a frente e para trás. Isso significa que os movimentos que descrevem trajetórias em arcos são mais naturais e realistas. Portanto, ao animar, o artista deve-se lembrar de “vigiar os arcos”, para que o movimento seja executado com fluidez e precisão, sem aparentar “quebras” de uma pose à outra (Thomas & Johnston, 1981: 62-63).

Este princípio causou uma enorme mudança nos movimentos desenhados pelos animadores da Disney acabando com as ações rígidas e duras feitas anteriormente.

g) Comprimir e Esticar

Sem dúvida um dos conceitos mais importantes. Este princípio tem como função mostrar pela deformação de um objecto a dinâmica do seu peso e da sua flexibilidade. O objecto é amassado (devido a um impacto sofrido) e depois esticado (libertando uma força). Em qualquer figura viva verificam-se ‘deformações’ consideráveis nas suas formas quando estas se deslocam durante uma ação. Isto porque o corpo é dotado de um certo grau de elasticidade, bem como de compressão que variam de acordo com a expressão ou ação executada pelo personagem.

O maior êxito dessa descoberta diz, no entanto respeito ao destaque que é dado ao movimento: o movimento de um desenho ao outro torna-se a verdadeira essência da animação (Thomas & Johnston, 1981: 47-51). Na animação realista, o limite dessas deformações é definido de maneira a que não interfira no nível de verosimilhança com o realidade. Já em outros géneros de animação, o exagero a partir desse princípio pode constituir uma opção estilística, como se verifica nas séries de personagens da Warner Bros e da MGM da década de 1940.

h) Aceleração e desaceleração

Este princípio consiste na velocidade de execução de um movimento. Na animação, esse efeito é alcançado pelo número de desenhos ou imagens intermédias mais próximos ou afastados dos extremos: quanto maior a quantidade, mais rápida a ilusão de movimento (Thomas & Johnston, 1981: 62). A aceleração e a desaceleração desempenham um papel importante para a credibilidade da animação uma vez que as ações naturalmente não são executadas num ritmo constante, mas em picos de intensidade.

i) Antecipação

Trata-se de uma preparação para a ação principal. A antecipação serve para preparar o espectador para um movimento importante da personagem e torná-la mais compreensível. A antecipação permite também enfatizar dramaticamente uma ação ou uma ideia. Assim como na vida real, nenhum movimento surge instantaneamente. A partir desse princípio, o animador deve valorizar esses pequenos movimentos que preparam a ação, deixando claras as intenções do seu personagem e libertando o espectador para usufruir o desenvolvimento da situação. Em última instância, a ação é usada para fortalecer a caracterização do personagem e não meramente para justificar uma situação cômica qualquer (estrutura característica da animação pautada pelos *gags*, popular até os anos 1920).

j) Ação Secundária

São ações que se somam à execução das ações que conduzem a narrativa, com o intuito de agregar charme ao personagem, disponibilizando detalhes que informam sobre a sua personalidade, mas que não têm relevância para a diegese em si. Essas ações subtis suportam a ação principal, uma vez que as fortalecem, contribuindo para a aparência de determinados elementos da cena. É o caso de um personagem que apresenta um determinado tique em algum tipo de situação; ou uma pessoa envergonhada que coloca seus óculos enquanto recupera a compostura (Thomas & Johnston, 1981: 63-64).

l) Continuidade e Sobreposição da Ação

O movimento de cada elemento tem um tempo específico e pode ser diferente de acordo como seu peso e as suas características. Estes princípios partem da premissa de que «*as coisas não param todas ao mesmo tempo... primeiro vem uma parte e depois a outra*» (Thomas & Johnston, 1981: 59). Ou seja, algumas partes continuam em movimento mesmo depois que o grosso da figura tenha parado, ou do movimento mais lento assumido por partes

do corpo onde há mais carne do que ossos. A continuidade é o oposto da antecipação (ambas podem ser entendidas pelo princípio físico da inércia). Para realizar uma determinada ação, o corpo executa pequenos movimentos que lhe dão sustentação, impulso, força; porém, uma vez em movimento, o corpo tende a continuar na sua trajetória (pela inércia). Assim, ao travar, as partes do corpo que receberam menos força continuarão em movimento até que o corpo pare completamente.

A sobreposição da ação informa o espectador sobre o que aconteceu e como tudo terminou. É o caso de quando um personagem olha para a câmara depois de escorregar numa casca de banana; a reação dele ao incidente (sua expressão) fala mais sobre o personagem do que a ação em si. Após atingir o ponto de repouso, isto é, uma nova pose-chave, a imagem deve permanecer fixa por alguns frames (entre 8 e 16), para que o espectador tenha tempo de absorver o que acabou de ver (Thomas & Johnston, 1981: 59-62).

m) Exagero

O exagero será talvez o princípio fundamental da animação cartoon, mas é igualmente frequente numa animação mais realista. «Quando Walt solicitava realismo, ele queria uma caricatura do real» (Thomas & Johnston, 1981: 65- 66) Isso significa que, na animação realista, cada caracterização, perfil físico e psicológico, ação ou sentimento de um personagem devem ser representados claramente, sem deixar dúvidas quanto às suas intenções, o que, por sua vez, deve estar ajustado à sua fisionomia. Embora esse princípio dê margem ao estabelecimento de estereótipos, ele pode ser considerado um dos maiores responsáveis pela comprovação de que uma animação se pode sustentar no tempo de uma longa-metragem, bem como a certeza de que é capaz de provocar uma gama de reações, além do riso. E por incrível que pareça, é o exagero que promove a “boa comunicação”.

Perceber o *timing* significa ter perfeita consciência dos movimentos e uma percepção quase científica dos mesmos. Dos brinquedos ópticos do século XIX aos estudos das funções automotoras ou locomotoras (de animais e humanos nas mais diversas atividades) de Marey e Muybridge, muitos foram aqueles que demonstraram a sua extrema curiosidade pelo movimento, pelo ritmo e pelas formas em que estes se manifestam. E das primeiras tentativas para representar pictoricamente a mais simples das ações, surgiu a consciência da grande dificuldade que reside no ato de animar. Porém, foi a partir de Winsor McCay, Ub Iwerks, Grim Natwick e Pat Sullivan que verdadeiramente se abriu caminho a uma série de novos indivíduos talentosos que se ocuparam a analisar sistematicamente a questão do

tempo, do ritmo e das suas cadências na animação. Como dissemos, grande parte deste desenvolvimento inicial foi realizado nos estúdios da Disney, com animadores a procurar cada vez mais o naturalismo dentro do trabalho de representação. E se aqui a verosimilhança era a “palavra de ordem”, não admira então que uma das mais famosas frases proferidas por Walt Disney tivesse sido: *«a fim de se produzir o fantástico, primeiro temos que conhecer o real»* (<http://www.quoteswise.com/walt-disney-quotes-8.html>). Esta declaração de Walt Disney tipifica a sua obstinação por um padrão cada vez mais alto para a animação no qual o *timing*, se tornou num dos seus aspetos fundamentais. Este princípio que determina a velocidade, a duração e as pausas necessárias ao movimento de cada ação (principal ou secundária), determina igualmente a forma como as interações, tanto do personagem como do animador são percebidas pelos espectadores. O *timing* é então um aspecto absolutamente crucial para a animação, que varia consoante a abordagem e intenção do animador. Mas para percebermos melhor esta prática, faremos de seguida uma breve apreciação das suas modalidades rítmicas mais relevantes, tendo por base as descrições de Nogueira (2010-II, 98-103).

Acima, falamos da dualidade do movimento, segundo Deleuze e da forma como este se manifesta na animação: por um lado o “movimento congelado” (mas sempre em potência) do animé e, por outro, o “movimento contínuo” (que se desloca em fluxo por entre o tempo e o espaço) da Disney. Nogueira fala-nos, por sua vez, das nuances entre estes dois extremos. Por um lado o ritmo puro, *«o compasso dos intervalos regulares, das batidas mensuráveis, das cadências cíclicas, das rotinas infalíveis»* que, no fundo, caracterizam grande parte do ritmo da animação abstracta e por outro, *as arritmias, o contraponto do ritmo puro*. Estas, que trazem no seu âmago a negação da cadência ou pelo menos se colocam em posição de ruptura, logo em corte com a harmonia, são o primeiro passo para o caos. Até lá chegar, deixam no entanto, um inconfundível conjunto de possibilidades expressivas. A cacofonia e a arritmia, estão igualmente presentes em muita da animação experimental, em obras de Len Lye ou Norman McLaren, bem como em muitos *sketches* humorísticos, como no clássico Looney Tunes.

Mas se por um lado o ritmo tem a capacidade de desafiar a harmonia, por outro, ele e só ele sabe como se conciliar com esta, que é como quem diz, sabe como se conciliar com as *leis da natureza e da sensibilidade*. A harmonia rítmica ancora-se no princípio da organização dos diversos ritmos sob uma lei de extrema concórdia e elegância, onde todos os elementos constituintes de uma cena se conjugam e se integram numa totalidade suprema. Caos e harmonia são assim os extremos da (des)organização dos movimentos e dos ritmos (ibid.: 99). A negação ou a anulação total do ritmo, pode neste panorama ser traduzido pela pausa. E uma pausa pode significar muito em animação: *«se repentina, ela pode tornar-se um sublinhado do que ocorreu antes ou do que lhe vai suceder; se prolongada, ela pode sugerir momentos de*

suspense e antecipação; se cada vez mais breve, ela pode insinuar tensão» (ibid.: 100). Mais do que os movimentos em potência ou a (des)organização dos ritmos, a pausa conjugada com o silêncio, pode tornar-se num potente indiciador de momentos perceptivamente críticos, cuja carga dramática ou narrativa vai arrancar dos espectadores reações marcadamente emocionais. Não nos esqueçamos que o homem é um animal predisposto para a ação. A imposição da suspensão temporária de uma ação pode criar-lhe ansiedade, ou mesmo angustia se a este não forem dadas pistas sobre um possível desfecho da ação.

Para além do compasso, das batidas, das cadências ou ausências cíclicas do ritmo ou do *timing*, o ritmo pode ainda ser analisado por um outro prisma.

Com facilidade observamos que existe um *timing* natural, «*uma forma de ser dos acontecimentos e dos movimentos que é independente da vontade ou da ação humanas*» (ibid.: 99-100). E existe uma tendência na animação para o mimetizar. O *timing* natural passa na animação a ser puro artifício. Em contraste com a naturalidade e a sua mimetização, o *timing* na animação pode igualmente sujeitar-se à submissão do conteúdo à forma, à plasticidade em detrimento da literalidade: «*as hipérboles são disso exemplo, em que o exagero e o excesso se tornam um certificado de expressividade*» (ibid.: 100). O referente real é, neste caso, inteiramente recriado. O *timing* e o movimento não são, por isso, apenas uma matéria e um tema científico-natural, eles são também técnica, são uma arte que deriva da vontade e capacidade da construção humana. No caso da animação, «*o ritmo torna-se verdadeiramente relevante quando passamos da natureza (descontrolo virtual do ritmo) e da mecânica (controlo efetivo do ritmo) para a estilização e a plástica*» (ibid.: 101). A mímica e a cinética são modalidades plásticas do ritmo, normalmente submetidas a um processo de estilização que dá lastro semiótico ou retórico a ritmos e movimentos comuns. «*Efeitos como o squash and stretch ou a caricatura são notavelmente ilustrativos. Estilizar o ritmo permite perceber melhor o velho e o novo, o leve e o pesado, o rápido e o lento ou o caótico e o ordenado*» (ibid.: 101).

Mas uma outra distinção pode ser estabelecida entre o sentido e eficácia de *timing* humano e de *timing* mecânico. Enquanto o primeiro se reveste de grande irregularidade e imperfeição, o segundo destaca-se pela exatidão e infabilidade (daí a substituição do humano pelo robótico, da invenção pela programação). Por outras palavras «*no primeiro caso, os arcos e curvas são recorrentes, como se a sensualidade estivesse sempre latente; no segundo, a geometria e os ângulos dominam, como se a repetição fosse suficiente*» (ibid.: 101).

Além disso, as técnicas utilizadas ao longo da história da animação evidenciam que certos recursos propiciam uma estilística mais próxima da rigidez - como a animação de recortes, de objetos ou de marionetas (no fundo, o stop-motion, que lida com massas mais densas) - contra outros que, como o desenho, a pintura em vidro ou o CGI, tendem a proporcionar uma

maior fluidez na animação, uma vez que lidam com matérias menos densas como as linhas, as manchas e os vectores. Por um lado, temos como base do trabalho de animação o princípio da articulação, do outro, o princípio da fusão (ibid.: 101).

Entre a fluidez e a rigidez desenha-se um eixo da junção que originou as mais diversas e divergentes tendências no que respeita aos objectos de animação: animais, dinossauros, autómatos, brinquedos ou marionetas contam-se entre os elementos mais recorrentes, sobretudo nos primeiros tempos de qualquer técnica de animação (Nogueira 2010-II: 101-102).

Esta diferença entre a estrutura e a massa pode, de certa forma, ter paralelo na diferença entre animação tradicional e animação por computador. Enquanto a animação tradicional tende a valorizar mais as posições que as personagens assumem entre cada fotograma, a animação por computador tende, por sua vez, a valorizar os vectores que definem um movimento ao longo de diversos fotogramas ou planos. Assim, parece explicar-se que, frequentemente, na estética da animação digital, existia uma *sensação de que as ações e as dinâmicas são muito mais fluidas, contínuas, estão livres de atritos, ao passo que na animação tradicional os movimentos deixam sempre um resíduo de artificialidade*:

Especulativamente, quase nos arriscaríamos a afirmar que na animação tradicional podemos reconhecer algo de mecânico e de artificial, em que a inércia e a gravidade parecem provocar uma espécie de atrito nos movimentos (as personagens são como que autómatos, como é bem patente nos filmes de marionetas) e as linhas e os contornos se tornam claramente visíveis (e daí, talvez, toda a retórica do squash and stretch – encolhe e estica –, no sentido de dar uma maior leveza e dinamismo expressivo aos desenhos). Quanto à animação digital, ela apresentasse frequentemente no limite da veracidade da fluidez dos movimentos, os quais são aparentemente mais elásticos, mas menos naturais muitas vezes, do que os da animação tradicional (ou mesmo da realidade) (ibid.: 103).

Como se constata, são inúmeras as nuances dos ritmos e dos movimentos na animação. Da rigidez à fluidez, do mineral ao orgânico, do biológico ao humano. A cada género ou nível deste processo há-de corresponder um tipo de movimento e um *timing* muito próprios.

Em suma, podemos dizer que todos os géneros de animação dependem da força da criatividade dos seus animadores para que, através de engenhosos mecanismos e técnicas, ilustrem distintas ilusões de movimento mais ou menos fluído, mais ou menos real. Todavia a pressão económica para produzir em maior velocidade e escala conteúdos animados forçou, igualmente, a criação de novas estratégias de manipulação de imagem. Em termos históricos, o momento em que se passou a utilizar folhas de acetato e a separar todas as figuras que

compõem os vários planos, marcou profundamente a indústria do cinema de animação que assim, pela primeira vez, foi capaz de produzir animações de longa-metragem. Por outro lado, este momento marcou também um novo conceito na estética do movimento animado. E esta premissa permite-nos perceber três questões cruciais: a primeira é que, a partir de então, passou a ser possível a distribuição de tarefas e a divisão dos diversos técnicos pelas várias fases de produção dos filmes de animação. A segunda é que com a transparência do acetato passou a ser possível a utilização de múltiplas camadas de desenhos complementares e a redução de desenhos chave podendo estes ser reutilizados sempre que necessário (Valente 2007: 71). E a terceira questão traz, como consequência das primeiras, um maior investimento da animação em elementos para onde a audiência tende mais a olhar e, por conseguinte, um empobrecimento do movimento em ambientes que circundam os personagens ou as figuras de ação. Desta forma, a representação do movimento perde a identidade de um determinado animador e a poética do “movimento total”, mas resolve a subsistência financeira de grande parte das empresas de animação.

Como refere António Costa Valente:

a procura de soluções que de alguma maneira pudessem reduzir gastos passa a ser prioritário, sobretudo para economias mais débeis e para produtores com acesso a mercados menos rentáveis. A simplificação e a redução deste trabalho até aos limites quase questionou a existência de movimento e por conseguinte, surgiram rigorosos planeamentos da reutilização de fundos e animações por via das novas tecnologias (Valente, 2007: 71).

Com a chegada das redes informáticas e dos processos de digitalização reduziu-se substancialmente o volume de papel e de acetato em estúdio e rapidamente todos os desenhos e as diversas fases de produção passaram a ser geridas por via destes recursos tecnológicos:

A capacidade e a velocidade de cálculo crescente dos processadores informáticos, aliado ao desenvolvimento constante de “softwares” específicos na área da animação e da pós produção multimédia e audiovisual, vieram confirmar na sua quase totalidade, a composição final das imagens da animação com o recurso à infografia. Um departamento de pós-produção passou em cada estúdio a ter um peso maior no conjunto da fabricação, resolvendo também na composição final das imagens alguns passos anteriormente pedidos ao departamento de animação (Valente, 2007: 72).

Com o exposto, podemos concluir que, quer animação persiga mais a vertente realista ou “imitativa” através de técnicas como a *full animation*, o multi-plano, a rotoescopia ou a captura

de movimentos (mocap), quer a animação se expresse mais sob a sua forma experimental, na verdade, é o movimento e os seus ritmos que estabelecem a diferença entre naturalismo e burlesco. Enquanto no primeiro caso *«existe um vínculo com a realidade que pretende replicar os seus ritmos e movimentos de forma ontológica e cientificamente comprometida: conhecer e representar a realidade como ela é, no segundo, o compromisso é sobretudo retórico: importa mais conhecer e representar os movimentos e os ritmos como eles devem ser»* (Nogueira, 2010-II, 103). E são estes dois distintos olhares, igualmente válidos, que parecem dotar a animação de uma ressonância emocional que não encontra par em mais nenhuma forma de expressão.

3.7 Mímica

A mímica é uma das formas de comunicação humana normalmente conhecida como a arte de exprimir pensamentos e/ou os sentimentos por meio de gestos ou símbolos. Sendo por isso uma forma da sematologia, esta estuda, dentro das artes cénicas, a ação física do homem em relação ao seu meio, e analisa, especificamente na animação, a concepção do humano através do princípio da antropomorfização. Para a animação a mímica é *um princípio dominante e decisivo*, na medida em que, as características humanas são aplicadas a quase todas as coisas animadas, sejam elas objetos, formas geométricas ou animais. Os comportamentos, as emoções, as expressões e todos os pensamentos que caracterizam o sujeito humano são aqui dissecados, como que se o derradeiro objectivo da animação às vezes fosse a criação de um humano artificial de forma naturalista:

No limite, encontraríamos a quimera – quase se diria desmedida – do fotorealismo e da tridimensinalidade que a tantos tem ocupado e inquietado, isto é, a ambição de criar atores inteiramente artificiais, capazes de emularem a linguagem facial e corporal humanas, e de construir mundos indistinguíveis do universo quotidiano que habitamos. Consumar-se-ia, nesse caso, a mais perseguida das simulações: a da mímica humana, dos gestos e expressões, dos comportamentos e ações na sua mais rica significação (dispensando a intervenção de qualquer agente humano) (Nogueira, 2010-II: 107).

Ao longo deste trabalho, várias vezes referimos que na animação existe uma *propensão proteiforme* impar para metamorfosear todas as entidades e todos os seus mundos. A esta faculdade metamórfica junta-se a capacidade mímica, animista e demiúrgica de imbuir nos mais diversos seres inanimados, gestos, expressões, sentimentos, ou seja, vida. E no fundo, esta “vida” e esta vontade explicam muito do que a animação é e permite-nos vê-la quase

como um ato de magia ou um fenómeno de alquimia, onde o animador se torna num Ser, capaz de tudo gerar e tudo transfigurar (ibid.: 107).

Neste universo onde se misturam fantasia e matéria, realidade e ficção, podemos verificar um imenso potencial dinâmico ao nível da representação. Por um lado, a caricatura não esconde a sua vocação para transformar os humanos em bonecos - veja-se, por exemplo, a curta *"O Emprego"* de Santiago Bou Grasso, 2008 ([Imagem 4](#)) por outro, a fantasia não foge muito à vontade de tornar os objetos ou animais em humanos, através dos já referidos princípios de antropomorfização. No fundo «*verificamos uma fuga da física e das suas leis naturais para reforçar o realismo das personagens e dos acontecimentos; de um outro, notamos que a realidade se apresenta como matéria-prima da fábula que, através do exagero expressivo ou do simbolismo hiperbólico, nos devolve o retrato mais essencial do humano*» (ibid.: 107-108). Com base no antropomorfismo - e direcionadas para a aproximação homem/objeto -, características humanas são estudadas e expressões de emoções são evidenciadas com o intuito de tornar os objetos e os animais próximos do que se poderia classificar como seres sociais e racionais. Este fenómeno de figuração, consolida-se através de diversos discursos, que vamos de seguida tratar.

3.7.1 Discursos

De acordo com Nogueira, o *discurso lírico* dá forma ao modo como o sujeito utiliza qualquer modalidade artística para exprimir os seus sentimentos, pensamentos e afetos, isto é, como exterioriza a sua vida interior. E a animação é por excelência uma destas modalidades – **possivelmente uma das mais sublimes - na medida em que, pela liberdade criativa que proporciona, dá forma «àquilo que há de mais profundamente humano: as emoções e as reflexões»** (ibid.: 104). Para exteriorizar essas emoções, a animação recorre ao potencial mímico e à sua profunda plasticidade. Nessa medida, não admira então que, tanto a expressão da subjetividade como o discurso poético sejam recorrentes e operem implícita ou explicitamente nesta criação artística. Assim, na animação, interior e exterior, sujeito e mundo, tornam-se matéria imbricada sujeita à desocultação.

Neste contexto, importa esclarecer que as emoções *resultam de um conjunto de reações, variáveis na duração e na intensidade que ocorrem no corpo e no cérebro, geralmente desencadeadas por um conteúdo mental* (www.priberam.pt). Dessas reações resultam *impulsos de ânimo* que se traduzem numa vasta amplitude de afectos. Desses, podemos facilmente encontrar reflexos e exemplos na animação: da paixão ao desprezo, da melancolia à euforia, da solidão ao desejo, tudo parece revigorar quando a estes se juntam as memórias,

os sonhos e os desejos dos animadores. O autor acima referido acrescenta que o lado nostálgico e o lado onírico são recorrentemente visitados, daí que, por norma, resultem trabalhos com um certo tom intimista ou mesmo confessional. Daí que também possamos afirmar que **o autorretrato é um dos modelos discursivos mais frequentes na animação: seja ele da ordem do estilo (vemos a obra no autor) ou da ordem do tema (vemos o autor na obra)** (Nogueira, 2010-II, 104). Pelo que fica dito, percebemos que, de uma forma ou de outra, o animador tende sempre a mimetizar-se.

Mas um outro tipo de discurso é facilmente identificado na animação. O discurso cómico. Historicamente, é notória a ligação entre a animação e a caricatura, mesmo quando a finalidade da primeira não tem por intenção produzir efeitos de humor. A lógica caricatural subjacente à animação, desempenha praticamente a mesma função que o nosso pensamento disposicional: trazer à superfície os traços fundamentais, os mais característicos e salientes de um personagem ou de um acontecimento. **É esta lógica e a sua capacidade de triar o que é essencial que torna o processo de comunicação na animação muito mais intenso, muito mais emotivo e muito mais próximo dos nossos processos mentais.**

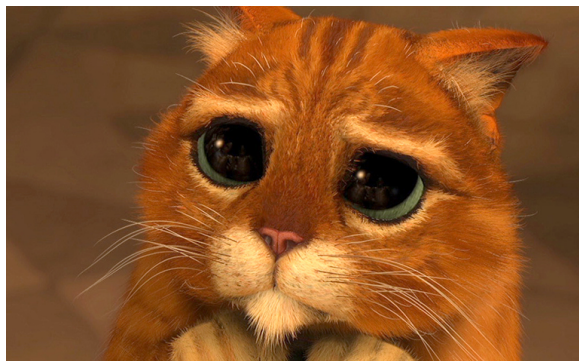
Mas a animação também se pauta pela sua forte ligação ao humor e à comédia. Através deles somos confrontados com todo o tipo de subversão de valores e sentido das coisas e ainda, com a ridicularização de convenções, de convicções ou de preconceitos. Porém:

não devemos confundir a leveza que muitas vezes reconhecemos no humor animado com levandade, nem a sátira com irresponsabilidade, nem o desdém com frivolidade. A função e a lógica da sátira e do humor tendem, pois, a operar num registo oposto ao da seriedade filosófica, mas não com menos profundidade ou objectividade. E se existe uma grande tolerância em relação à animação satírica, por exemplo, ela deriva exactamente da precisão e justeza com que o discurso é construído (ibid.: 105).

Como facilmente se constata, o humor e a comédia e os seus tons de paródia e de caricatura, são uma constante na animação. E a prova está na larga produção de filmes cómicos destinados tanto ao público infantil como ao público adulto. Neles encontramos *o insólito, o imprevisto, o extravagante, o delirante, o irónico, o satírico, o absurdo, o burlesco ou o grotesco* como forma de figurar e dar ênfase às mais diversas expressões e emoções humanas.

3.7.2 Figuração

Em contraste com o lado sério que a animação também apresenta (tratando assuntos como a doença, a guerra, a solidão, a loucura e recorrentemente a morte), temos ligado ao lado lírico e ao lado cômico, o lado lúdico que aqui, para além da condição de entretenimento deve ser entendido como um território de infundável efabulação, fantasia e demiurgia. Se preferirmos, pode ainda ser entendido como um território onde as experiências do faz-de-conta podem ser testadas e consolidadas. Neste local onde tudo pode ser criado e humanizado, a mímica apresenta-se como um dos recursos mais adequados: uma linha ganha vida, forma e emoção e rapidamente se transforma num gesto, numa ideia ou numa convicção. A multiplicidade de emoções é assim figurada, tanto através de linhas como de corpos e rostos de onde os olhos e boca - recursos miméticos fundamentais – podem exibir todo o seu potencial. No que respeita à imitação e dramatização das emoções, o tão conhecido *smiley*, com os seus dois pontos (olhos) e uma linha (a boca) é, possivelmente, o exemplo máximo de uma representação mínima que consegue simbolizar os mais diversos ânimos e afetos (ibid.: 105). Mas outros exemplos tornaram-se igualmente referências incontornáveis no que respeita à figuração ou antropomorfização de emoções. Veja-se o caso do “olhar choroso” do Wall-E, da Pixar, que remete diretamente ao enorme sucesso que a expressão os olhos do Gato das Botas de Shrek 2 fez (mas neste caso sem o apelo cômico que estava subjacente à cena do filme da Dream Works).



Imagens 59 – DreamWorks Animation: Gato das Botas screen shot do filme “Shrek 2”, 2004.
> <http://www.youtube.com/watch?v=dEk5F5Hd6Vs>



Imagens 60 – Disney-Pixar: screen shot do filme “Wall-E”, 2008.
> <http://www.youtube.com/watch?v=jRgwcU7i1bM>

Como se constata, desde o grau mínimo de representação até aos mais elaborados e poéticos filmes animados, a mímica parece oferece-se à imaginação como um recurso praticamente ilimitado. Além disso, a proximidade entre a animação e estes mundos de fantasia espelham, não apenas, alguns dos delírios da imaginação humana mas clarificam, quer de uma forma mais efabulada ou mais documental, a preocupação com o passado e o futuro da humanidade. **E se a tendência é vermos na animação uma forma de pura fantasia, a verdade é que mesmo daí, podemos ter acesso a um discurso de intensa seriedade do qual pode resultar a desocultação de temas tão difíceis de tratar como a solidão, a loucura ou a morte, sem que para tal tenhamos que ser expostos a imagens reais.**

3.8 Ilusão Sonora

Anteriormente referimos que o som detém uma capacidade ímpar de transmigration sensações e sentimentos que dificilmente são ilustrados. Dissemos também que o som, para além de *preencher o intrínseco silêncio das formas animadas* vem acrescentar a este universo um novo potencial, dando-lhe um significado que de outra forma não se atingiria.

Como vem sendo uma constante neste trabalho de investigação, mais do que analisar a dimensão técnica dos elementos da animação, interessam-nos perceber os seus efeitos e concretamente neste ponto, o modo como o som, o ruído ou a música podem sugerir tonalidades emocionais. É com esse intuito que faremos de seguida uma breve viagem através dos seus elementos, culminando nas *sinfonias visuais* de Oskar Fischinger, nos primeiros “video-clipes” de Len Lye e no virtuoso *som animado* de Norman McLaren, que experimentou e inventou várias das técnicas de animação, tendo sempre em conta o som, a imagem animada e sua intrínseca relação, produzindo filmes absolutamente ímpares e revolucionários.

Para iniciarmos esta análise, importa começar por dizer que o som é um assunto tão abrangente quanto a imagem. Porém, pelo que pudemos apurar, o seu estudo, no âmbito do cinema de animação é parco, sendo referido esparsamente em temas gerais do som cinematográfico e um pouco mais a miúdo referenciados os seus aspectos técnicos e práticas de gravação. Algumas análises às bandas sonoras dos filmes da Disney e da Warner Bros. podem, porém, ser encontradas com alguma facilidade mas estas nem sempre levam em consideração o facto dos filmes serem animados, e como tal, são descritas como que se estivessem a analisar um qualquer filme produzido em ação direta.

3.8.1 Elementos do som

Ao longo da história do cinema, constata-se que desde os primórdios, o cinema de animação esteve sempre ligado às vanguardas tecnológicas e estéticas, explorando com grande vigor novos dispositivos e novas possibilidades da linguagem cinematográfica. E o mesmo se pode dizer relativamente à exploração do som. As diversas técnicas que hoje consideramos comuns na produção do som cinematográfico tiveram, na verdade a sua origem ou criação, em filmes de animação, como é o caso do ADR (Additional Dialogue Recording) e do *foley* (produção de efeitos sonoros).

O som é um elemento que também detém um enorme potencial dinâmico e uma complexidade difícil de analisar. Todavia é com alguma facilidade que se deteta que uma das grandes diferenças entre um trabalho de animação amador e profissional reside na forma como o som é utilizado e manipulado. Com frequência, vemos principiantes darem mais importância à componente visual do que à sonora e por outro lado constata-se que uma boa parte do sucesso dos filmes premiados reside precisamente no cuidado dado aos elementos aurais (voz, efeito sonoro e música). A sábia mistura destes elementos resulta numa alquimia sonora que geralmente segue uma hierarquia própria, com o propósito de dar um significado à narrativa. Assim, numa primeira instância sonora encontramos, geralmente, os diálogos como forma de efetivar a informação narrativa e numa segunda instância, os efeitos sonoros e depois a música como forma de suporte, dando ora mais realismo, ora mais dramatismo às cenas. Em todo o caso, são estes três elementos que garantem às imagens em movimento, uma percepção “mais credível” do tempo e do espaço.

No livro “*Film Art*” (Bordwell & Thompson, 1997: 318-319) podemos ver que as propriedades acústicas dos filmes sonoros são identificadas em volume, tom (pitch) e timbre. O volume de um certo som é afetado pela amplitude das vibrações do ar o que, em termos perceptivos, afeta a nossa interpretação de distância: quanto mais alto o som, mais perto estamos da cena. Por outro lado, o tom (pitch), relaciona-se com a frequência da vibração sonora. Geralmente sentimos o *pitch* em termos de um som alto ou de um som abafado. O conceito de timbre é, por sua vez, bem mais abstrato, bem mais difícil de definir. Nas palavras de Bordwell & Thompson:

... the harmonic components of a sound give it a certain ‘color’ or tone quality – what musicians call timbre. Timbre is actually a less fundamental acoustic parameter than amplitude or frequency, but it is indispensable in describing the texture or ‘feel’ of a sound. When we call someone’s voice nasal or a certain musical tone mellow, we are referring to timbre (Bordwell & Thompson, 1997: 319).

Estas propriedades acústicas que acabamos de referir afetam a forma como o som produz sentido numa obra. Mas estes termos são apenas uma pequena amostra dentro do vocabulário sonoro que nos ajuda a ter ideia de como o som influi na nossa percepção e pode ser retoricamente decisivo na densidade dramática ou expressiva que se pode dar às imagens em movimento.

3.8.2 Voz

A articulação da linguagem visual com o diálogo tem-se revelado uma tarefa complexa (e por vezes conflituosa) desde o surgimento do som sincronizado no cinema. Porém, é através deste duelo que muitos cineastas definem os seus estilos: os filmes de Woody Allen, Michelangelo Antonioni ou Ingmar Bergman pouco têm a ver com os de Stanley Kubrick, Akira Kurosawa, Hitchcock ou John Ford. Todos são grandes realizadores, mas o que distingue os seus trabalhos é a dependência do diálogo e do som das atuações, no sentido da consolidação do filme como um todo (Werneck, 2010: 68). No cinema de animação acontece praticamente o mesmo, mas, neste caso, é preciso fazer notar que a animação é exímia em tirar partido da comunicação não-verbal, alcançando com isso, uma audiência muito mais vasta.

Para percebermos melhor este assunto, basta-nos refletir no seguinte: o simples facto de ouvirmos uma voz humana produz uma empatia natural e intuitiva, o que faz com que no caso das produções cinematográficas tanto o diálogo (no cinema) como as vozes performativas (na animação) assumam, normalmente, uma função primordial. Além disso, quando um ambiente sonoro é “invadido” por vozes, essas vozes focam instantaneamente a nossa atenção frente a qualquer outro som (ruído, música ambiente, sons da natureza). Se essas vozes falarem numa linguagem acessível, a procura pelo seu significado instala-se automaticamente, sendo feita a interpretação dos restantes sons apenas e quando o nosso interesse estiver totalmente satisfeito. Assim como o olhar, o nosso ouvido também é seletivo. Porém se essas vozes não falarem numa linguagem acessível, aí temos um bloqueio ao vínculo dos significados que nem sempre as legendas conseguem colmatar. A barreira da linguagem é, por isso, uma das grandes preocupações para os produtores audiovisuais – nomeadamente aqueles que não usam a língua inglesa ou a língua nativa à qual se destina o seu produto. A preocupação dos cineastas soviéticos, que levou, por exemplo, Vertov a produzir *“Um Homem com uma Câmara”* (1929) é disso um exemplo maior. Aliás, ao longo da história do cinema, a divisão entre o “cinema falado de Hollywood” e o “cinema visual soviético” foi durante décadas evidente, se não inteiramente no cinema de atores, pelo menos no cinema de animação. A “linguagem cinematográfica absoluta e autenticamente internacional”, sonhada por Vertov, foi conseguida pelo cinema de

animação, especificamente por aquele produzido na União Soviética e nos vizinhos países de Leste. Alguns estúdios de animação como o famoso Soyuzmultfilm, fundado em 1936, produziram uma larga série de filmes experimentais a par de outros comerciais que, para além de agradarem ao público, agradavam especificamente ao governo comunista, que os financiava em troca de produtos de propaganda. Esta propaganda não era apenas ideológica, mas era uma forma de provar a superioridade cultural soviética aos mais vários níveis, desde o ballet Bolshoi, aos atletas olímpicos ou às missões ao espaço. O principal interesse do governo soviético não era a venda destes filmes para os canais de televisão mas sim exibi-los no maior número possível de festivais internacionais, acumulando prémios e condecorações que validassem o comunismo como estilo de vida e alternativa política e económica ao capitalismo (Werneck, 2010: 68). Para alcançar o maior número possível de pessoas nos festivais e nos canais estrangeiros de televisão, estes filmes de animação e, consequentemente muitos daqueles produzidos pelos vizinhos Checoslovacos e Polacos, usavam o mínimo de palavras possível, acentuando uma comunicação não verbal que pudesse ser absorvida tanto por adultos como por crianças de qualquer cultura, sem depender de dobragens, legendas ou intertítulos (ibid.: 69).

Naturalmente que a produção de filmes com a filosofia *“linguagem cinematográfica absoluta e autenticamente internacional”* não foi apenas usada pelo bloco de Leste. Vários filmes de animação realizados em outros países, alcançaram a popularidade mundial sem que para tal tivessem que recorrer aos diálogos. Porém, com o advento televisivo, o desenvolvimento de técnicas como a gravação de voz associada ao *lip-sync* e as possibilidades de conversão automática permitidas pelos softwares contemporâneos, fizeram com que esta situação se fosse, aos poucos, revertendo.

3.8.3 Efeitos sonoros

Facilmente se percebe a importância da voz humana e da música no bom funcionamento de uma representação animada, mas raramente se dá atenção à dimensão que os sons não-musicais e não-vocais têm sobre a percepção geral duma obra com estas características. Estes “barulhos” que não são produzidos nem pelas vozes dos atores nem por instrumentos musicais podem ter as mais variadas origens, servindo tanto para a ambiência geral como para a reprodução de um som muito específico no filme. E podem também servir para antecipar, localizar ou avisar sobre algo que se está a passar fora de campo. Os efeitos sonoros são, portanto, retoricamente decisivos no sentido de se atingirem os intentos expressivos pretendidos. Dependendo da intenção do criador, estes ruídos têm por norma o objetivo de trazer através do design sonoro, um acréscimo dramático ou expressivo e, com isso,

vivacidade às representações que dela carecem. Assim, neste universo, podemos encontrar, por um lado sonoridades irreais que sem qualquer congruência com a realidade nos sugerem mundos de fantasia e nos fazem imergir com toda a facilidade, no universo do maravilhoso, da magia, da transformação, do crescendo, e por outro lado, encontrar sonoridades realistas que sublinham a verosimilhança dos mundos a que procuram dar vida. Esta verosimilhança criada através do som, pode assim conter uma dupla manifestação: nuns casos, os sons são utilizados como acústica normal (vozes, ruídos, barulhos, etc.); noutros casos, como efeitos (contraponto, metáforas, sinédoques, onomatopeias):

Esta mesma duplicidade pode ser igualmente encontrada, aliás, na ficção convencional, onde tanto os efeitos sonoros como o som direto são recursos constantes. Curioso é, porém, verificarmos uma espécie de paradoxo: se, na animação, o som natural compensa, frequentemente, a irrerealidade evidente das suas imagens, na ficção convencional, os efeitos sonoros artificiais reforçam, muitas vezes, a verosimilhança de imagens realistas por natureza (Nogueira, 2010-II: 110).

O contraste entre o realismo dos sons e a fantasia das imagens exacerbava o que o cinema de animação tem de melhor: não a mera imitação da natureza ou a ilusão de vida, mas a possibilidade de criar mundos imaginários que são, no entanto, uma necessidade de extensão do mundo real e não apenas uma criação dum universo paralelo.

A arte dos efeitos sonoros tem séculos de história, embora seja ainda tratada por muitos como mero detalhe técnico. Porém, o seu alcance deve ser entendido como um elemento vital para a expressão narrativa fílmica. A exemplo do que acabou de ser dito, vemos que a grande maioria dos mais famosos personagens animados – Tom & Jerry, Pantera Cor-de-Rosa, o Bip-Bip, Willy Coiote e o cão Gromit - conquistaram o público por todo o mundo sem nunca terem recorrido ao elemento da voz. A par dos comediantes da era do cinema mudo, estes personagens sobreviveram e ainda sobrevivem graças ao extremo talento patente nas suas performances físicas e nas requintadas expressões faciais. Em adição a estas, a música e os efeitos sonoros são vitais pois reforçam o tom lúdico e paródico das suas rotinas. Este facto, pode ainda ser observado num exemplo incontornável da filmografia da animação - a curta *“Gerald McBoing Boing”* de Robert Cannon (UPA, 1951). Neste filme vemos que um pequeno rapaz não consegue falar através duma linguagem regular, mas fá-lo através de variadíssimos sons reverberantes. Deste exemplo, percebe-se que os efeitos sonoros não precisam ser muito complexos para fornecer um profundo nível de significado ou dar ênfase aos elementos visuais do filme. Uma simples – mas sábia - mistura de sons pode aumentar facilmente o drama ou o suspense duma cena.

Vários foram os artistas que se dedicaram aos efeitos sonoros para a animação. Tregoweth Brown, Carl Stalling, Raymond Scott e a banda de Spike Jones são apenas alguns dos que mais se destacaram nesta arte do sonoro, usando quer efeitos típicos do *foley* quer misturas de instrumentos ou gravações diretas. Hoje em dia, a gravação de áudio em diferentes pistas verifica-se tanto na indústria musical como na cinematográfica. Desta forma, economizando tempo e dinheiro, as gravações dos elementos sonoros são feitas separadamente, o que possibilita que novas abordagens criativas, estéticas e narrativas sejam facilmente experimentadas.

3.8.4 Música

De entre os componentes do som, a música é a categoria que mais tem atraído a atenção dos críticos. Presente tanto em produções de imagem real como animada, esta surge não apenas como reforço dramático dos acontecimentos representados, como adquire vital relevância em dois géneros muito específicos: nos musicais que caracterizam grande parte das produções da Disney e na animação experimental, onde haveremos de constatar que a música para Oskar Fischinger, Len Lye e Norman McLaren assume um papel absolutamente decisivo na construção e no conceito dos seus filmes.

Como se constata, o ambiente emocional sugerido pela música nas produções cinematográficas aproxima o público e leva-o facilmente do mundo real para o universo da fantasia e vice versa. A barreira entre mundos é quebrada, a fusão entre real e imaginário, entre concreto e abstrato é estabelecida e os espectadores são, assim, transportados para a realidade dos filmes, onde muitas vezes acabam por se projetar na narrativa e envolver com os personagens. Por isso, muito mais do que uma simples arte de sons e silêncio, a música impõem-se pelo seu carácter singular de afeção: com ela constroem-se sensações e pensamentos e com ela evocam-se impressões reais e subconscientes no ser humano. Os seus códigos são, portanto, decifrados de forma pessoal e correlacionados com memórias de sensações pré-experimentadas.

Numa perspectiva mais poética, Hegel afirma que “... a música é espírito, (...) ela é a linguagem da alma que espalha em sons o prazer interior e a dor do coração” (Hegel, Cit. In Arbex, 1995: 9). Esta *linguagem da alma* que Hegel nos fala, evidencia que a música - e o seu papel catalisador - não necessitam de trazer em si aspetos concretos e cognitivos, uma vez que estes pertencem ao universo do abstrato e os seus significados estão diretamente ligados ao imaginário do homem. Dito isto, passamos a perceber que enquanto o carácter

objetivo das imagens torna possível o envolvimento intelectual, a música, por sua vez, reforça o envolvimento emocional. Porém há que notar que quando a música – pura manifestação abstrata – é associada a uma outra linguagem não abstrata, esta, passa a ser capaz de sugerir significados reais e assumir uma função bem objetiva.

Esta potência dinâmica da música é bem conhecida dos animadores, que a usam e manipulam sabiamente, consoante os diversos objectivos a atingir.

Da análise a diversos filmes da Disney e da Warner Bros. torna-se evidente que a música é aqui usada como elemento psico-emocional, pontuando ora momentos-chave da narrativa ora enchendo todo o filme de nuances emocionais e efeitos retóricos. Tanto as nuances como os efeitos são meticulosamente trabalhados, atingindo de diversas maneiras, diferentes objectivos. Assim, é possível dizer-se que:

- a “*música de fundo*” que por norma acompanha as narrativas e os diálogos, dá o tom emocional ou clima desejado às cenas;
- a “*música de preenchimento*” que cobre os vazios sonoros transmite ao espectador o significado essencial da cena;
- a “*música incidente*” que acompanha ou comenta o movimento, dá indicações muito precisas sobre o carácter e a emoção dos personagens;
- a “*música construtiva*” que por norma é usada como elemento de ligação entre duas situações ou como o som que identifica um personagem, tem uma função de tal forma determinante que, por um lado, a sua supressão pode prejudicar consideravelmente o entendimento da narrativa, ou por outro, pode atuar como um substituto da própria imagem;
- a “*música contrastante*” utilizada para criar um efeito contrário ao conteúdo da cena serve geralmente para despertar a atenção do espectador para algum aspecto inusitado ou oculto;
- a “*banda sonora*” que serve de base musical ao filme é, geralmente, destacada em cenas e performances do personagem principal;
- o “*sincronismo*” usado para harmonizar a narrativa intenta igualmente acentuar os movimentos e reforçar o tom do discurso das imagens (Werneck, 2010: 54).

A música assume assim várias valências e é usada pelos animadores em circunstâncias muito bem definidas.

O método de dividir o filme em pequenos momentos chave e de sincronizar minuciosamente a música e os efeitos sonoros com os movimentos dos personagens ganhou, ao longo da história do cinema, a alcunha de “mickey mousing”, graças à obsessão da Disney pela sincronia entre som e imagem a partir de *“Steamboat Willie”* (1928) (ibid.: 57). Neste filme, todos os movimentos foram minuciosamente separados por pausas na animação e a cada movimento foi atribuído um ruído próprio, bem distinto e pronunciado (veja-se por exemplo as cenas iniciais do filme, onde a música chega a ser interrompida por diversas vezes para dar lugar a efeitos sonoros pontuais). Com o desenvolvimento tecnológico, as produções da Disney investiram cada vez mais na sincronia entre som e imagem, bem como, na emotividade (leia-se sucesso de bilheteira) gerada pelos musicais. Por essa razão, podemos encontrar ao longo dos últimos oitenta anos, diversos exemplos plenos de espantosas canções, deslumbrantes danças e majestosas coreografias, em filmes como *“Fantasia”* (1940), *“The Jungle Book”* (1967), *“The Beauty and the Beast”* (1991), *“The Lion King”* (1994) ou *“Hercules”* (1997).

Mas enquanto a Disney se demarcava pela filosofia do naturalismo e do sincronismo, animadores com perspectivas distintas passaram a criticar o uso excessivo da sincronia entre som e imagem. Chuck Jones e Carl Stalling foram dois desses elementos, que ajudaram a desenvolver numa fase mais avançada da Warner Brothers, um estilo de desenho animado muito diferente dos padrões da Disney, conquistando igualmente grande sucesso tanto por parte do público como da crítica da época. Enquanto Chuck Jones dava os primeiros passos na quebra dessa filosofia, Carl Stalling, começava a evidenciar-se, tornando-se num ícone no mundo da animação não só por produzir bandas sonoras de altíssima qualidade para a Warner (entre 1928 e 1958), como especialmente por as conseguir produzir num ritmo médio de uma a duas por semana. Todavia, o que mais se destaca na obra de Stalling não é apenas a velocidade nem a origem das suas fontes, mas sim a maneira como ele as manipulava. Atento ao método de produção dos desenhos animados e respeitando a importância do ritmo no seu funcionamento, Stalling deformava as músicas ao ponto destas ficarem quase irreconhecíveis, usando as suas notas e progressões com total liberdade, ao serviço da história. Assim, em vez de se criar a história e a animação ao ritmo de uma música dada, os artistas da Warner Brothers passaram a ter liberdade para escrever o que quisessem, com o *timing* que quisessem (ibid.: 63). A música passou assim a ser moldada pela história, reforçando-a sempre que necessário. Esta quebra de paradigma foi vital para o futuro do cinema de animação. Para além de Stalling, outros artistas demarcaram-se de forma surpreendente ao ponto das suas produções se tornarem objetos marcadamente autorreferenciais.

3.8.4.1 A música visual de Oskar Fischinger

Cineasta, pintor e animador, Oskar Fischinger (1900 - 1967) levou o cinema e a animação para uma direção totalmente nova entre as décadas de 1920 a 1940. Fischinger não só criou uma nova linguagem cinematográfica que se assemelhava e interagia com qualidades musicais - como a harmonia e a dissonância - como foi um dos primeiros animadores a integrar imagens abstratas com música e ritmos, muito antes da chegada dos vídeos musicais. Fischinger foi, por isso, um pioneiro e um verdadeiro virtuoso na forma como criou padrões altamente complexos, dos quais brotam ritmos dinâmicos, harmonias e contrapontos e foi ainda um elemento marcante e influente no desenvolvimento da abstração cinematográfica, no período entre guerras, a meio com os movimentos artísticos como o Orfismo (Kupka, Delaunay) o Neoplasticismo (Mondrian, Van Doesburg), o Suprematismo (Malevich) e o Futurismo (Marinetti, Boccioni) (Keefer & Guldemon, 2013: 241).

Considerado por William Moritz, como o primeiro *artista underground* da história do cinema, Fischinger foi, acima de tudo, um grande pesquisador e experimentador e um dos principais responsáveis por criar ambientes cinemáticos imersivos, precursores do cinema expandido. Sendo ainda hoje referência para muitos cineastas, animadores, compositores e artistas, a sua obra é extensa, mas dela destacamos três momentos:

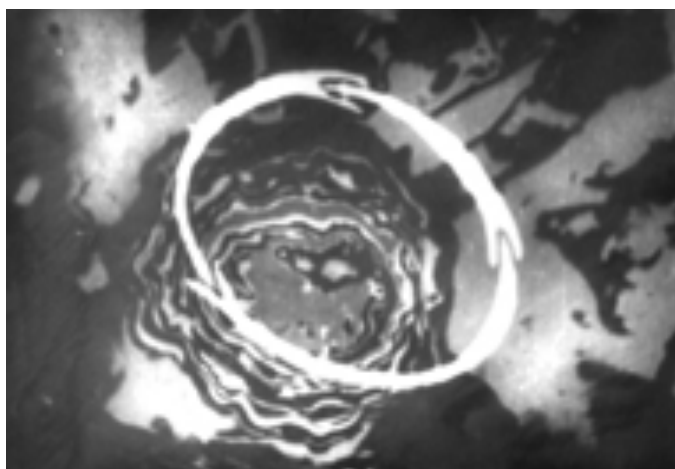
- Em 1920, começou as suas experiências no cinema de animação na Alemanha, tendo investido na criação de aparelhos como por exemplo, a máquina de cortar cera com o propósito de produzir imagens abstratas originais. Os seus filmes de animação são distintos e desafiam os limites de todas as lógicas do mundo real. Mas a pura abstração dos seus filmes nunca afastou por demais os espectadores. Magistralmente articulada com a música, a fluente cinestesia das imagens, parece ser suficiente para garantir o *elã* necessário à experiência óptica e consequente à apreciação sensorial. Mais do que um artista multitalentoso, Fischinger é um inquestionável criador de sensações e inspirações. O impacto das suas obras pode ser apreciado pelas palavras originais de Norman McLaren e Len Lye:

Norman McLaren:

Fischinger was one of the great formative influences in my life. Around 1935, when I was about 20, in my student days at the Glasgow School of Art in Scotland, I saw for the first time an "abstract" movie. It was Oskar Fischinger's film done to Brahms' "Hungarian Dance No. 5." It is difficult to describe adequately the impact it had on me: I was thrilled and euphoric by the film's fluent kinesthesia, which so potently portrayed the movement and spirit of the music. The experience made an incredible impression on me, excited a yearning in me, and was to have a profound, long-lasting influence on many of my films. (c. 1975) (<http://www.centerforvisualmusic.org/Fischinger/CVMFilmNotes2.htm>).

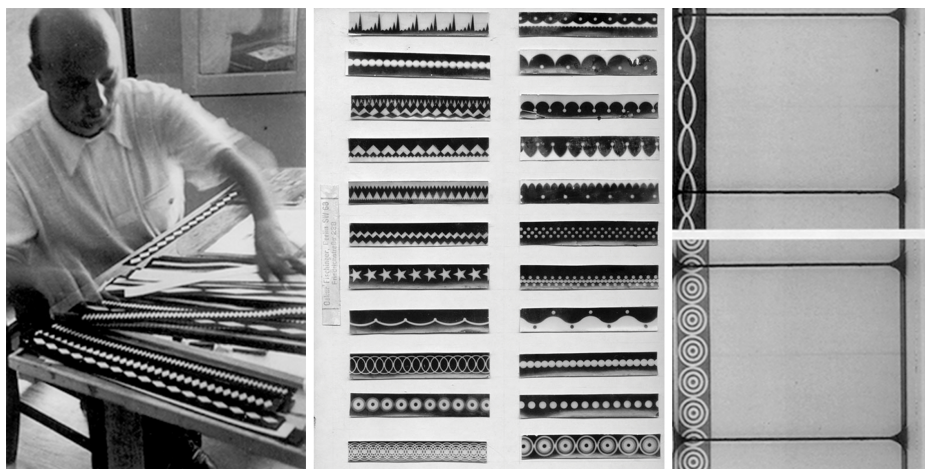
Len Lye:

...Then I saw Fischinger's Studie Nr. 7 as a short at a regular cinema, and the dynamic dance of abstract light wouldn't go out of my mind... since I didn't have any money for cameras and cells, I started drawing directly on film, in experiments that led to Colour Box. Whenever I had a chance, I would go out of my way to see Fischinger films. He was a true, natural genius. He ought to be sainted, but I guess they don't have Art Saints. (<http://www.centerforvisualmusic.org/Fischinger/CVMFilmNotes2.htm>).



Imagens 61 – Oskar Fischinger: imagem resultante de experiências com cera, por volta de 1920.

> <http://www.centerforvisualmusic.org/library/ImportBF.htm>



Imagens 62 – Em 1931, Oskar Fischinger percebeu que o som ótico em filme consiste em padrões abstratos. Ele trabalhou sistematicamente sobre as possibilidades de produção de som por meio de desenhos abstratos ou ornamentos no espaço reservado à faixa de som ótico.

> <http://www.centerforvisualmusic.org/library/ImportBF.htm>

- Mas a junção da imagem com a música não se fica apenas pelas produções animadas. Em Munique (1926), Fischinger conduziu um número considerável de experiências multimédias imersivas. Juntamente com o compositor húngaro Alexander László criou o *Farblichtmusik*, um aparelho de múltipla projeção. Nos seus espetáculos este projetor combinava pelo menos três elementos: os filmes abstratos de 35 milímetros de Fischinger, os seus slides de pintura e os jogos coloridos de luzes vindos do piano órgão de László. A estes ainda se juntavam os sons abstratos e as músicas das próprias composições de Laszlo para Chopin, Rachmaninoff e Scriabin, originando assim uma potente experiência sensorial. Graças a estas performances, a expressão “**música visual**” ganhou corpo e passou a fazer parte de toda a obra de Fischinger.

- Por fim, importa destacar uma obra que nunca chegou a ser realizada, mas foi idealizada em 1944: a projeção do “espaço infinito, sem perspectiva”. Este conceito pensado para cobrir a cúpula dos Teatros, foi no entanto aproveitada por Belson e Henry Jacobs’ que, através dos lendários “*Vortex Concerts*” realizados na Academia da Ciência de Morrison Planetarium, em San Francisco, Califórnia, proporcionaram intensas experiências cinemáticas imersivas, através da vivência dum espaço infinito de luz, imagem e som.

Fischinger foi um dos cineastas mais influentes da “música visual”. Este produziu mais de 50 filmes dos quais, muitos são animações que nem nos seus títulos negam a intensa relação que têm com a música.

3.8.4.2 Os vídeos musicais de Len Lye

Para muitos, o neo-zelandês Len Lye (1901 – 1980) entrou para a história da arte como um dos grandes escultores cinéticos a par de artistas como Brancusi e Duchamp. Para outros, Len Lye foi um fascinante cineasta experimental, que influenciou gigantes como Stan Brakhage e Norman McLaren. A análise da sua obra revela porém que este é um artista de características paradoxais e de ideias que deambulam entre a heresia e a coesão. As suas teorias aparentemente excêntricas sobre a arte do DNA e o Cérebro Antigo refletem não só os conhecimentos dos avanços científicos contemporâneos à época como o seu espírito ambivalente relativamente a tais conceitos. Porém, a desconcertante desenvoltura com que Len Lye viaja entre mundos aparentemente díspares no universo da arte, como cinema experimental, escultura e documentário, revela que este não é um louco, mas possivelmente um génio, com preferências peculiares.

Assim como Fischinger, Len Lye realizou inúmeros filmes experimentais, tendo produzido manualmente muito do conteúdo visual e explorado técnicas de coloração através de

sistemas como o GasparColor, um sistema de cores substantivas que permitia o uso de três filmes separados, um para cada canal de cor. Mas Len Lye não se preocupava apenas com a questão visual dos seus filmes. Em *"Rainbow Dance"*, (1936) o criador fez uma experiência que para além de forçar os limites do GasparColor, conquista a harmonia cinemática entre música, movimento e imagem que mais tarde vieram a ser o cerne dos **vídeos musicais**. Muito embora as imagens do filme não produzam conceitos estéticos tão fortes quanto aqueles que podemos observar em *"Tusalava"* (1929), o tom geral do filme é bastante representativo da obra de Len Lye, com a música a assumir um papel fundamental no seu discurso cinematográfico.



Imagens 63 – Len Lye: screen shot do filme *"Rainbow Dance"*, 1936.
> <http://25fps.hr/rainbow-dance.html>

"Swinging the Lambeth Walk" (1939), trouxe no entanto uma inovação técnica que eleva a obra de Lye para um nível mais sofisticado. Ao criar a animação diretamente na película para ilustrar uma música extraída de um famoso musical de 1937, Len Lye usou um "novo efeito" que até então não tinha experimentado: a sincronia entre som e imagem. Este facto tem a sua relevância porque quando falamos em som sincronizado em cinema ou em animação, pensamos no som que é produzido naturalmente pelos personagens ou objetos em cena. Mas neste caso, num filme claramente abstrato, as imagens "não têm a intenção" de reproduzir qualquer som. A sincronia entre os movimentos das imagens abstratas e o som musical provoca um efeito artístico adicional que não provém da reprodução da realidade, mas sim duma empatia sensorial e da autorreflexividade.

Com a experiência de *"Swinging the Lambeth Walk"*, Len Lye conclui que a reação que o som provoca no espectador não vem da realidade nem da verosimilhança sonora, mas da sincronia entre som e imagem, mesmo que essa imagem seja abstrata e o som seja apenas musical (logo também abstrato). A sincronia de tempo e de ritmo entre os dois elementos é suficiente para cativar a curiosidade do espectador de uma forma que nenhuma imagem realista ou som

natural não-sincronizados conseguem fazer. A pertinência do trabalho de Len Lye reside precisamente nesta profunda capacidade de retirar da abstração possibilidades infinitas que no mínimo inquietam os espectadores.

3.8.4.3 O som animado de Norman McLaren

Como se sabe, Norman McLaren (1914 – 1987) é um gigante não só da história do National Film Board of Canada como da história da arte da animação. Desde as suas experiências iniciais, na Escócia, em 1933, os seus filmes formaram um coerente e extraordinário conjunto de obras cinematográficas que revelam uma inventividade surpreendente, uma capacidade de pesquisa inovadora, um profundo humanismo e uma notável consciência social. McLaren foi um artista complexo, um prolífico criador cuja obra está impregnada de brilho. Com os seus trabalhos abstratos, McLaren foi um mestre da animação sem câmara e está entre os grandes nomes do cinema experimental. Influenciando tanto pelo surrealismo como pelas suas convicções pacifistas e ainda moldado pela paixão da dança e da música, os seus filmes podem ser apreciados em diferentes níveis.

Génio da imagem em movimento, McLaren foi também um pioneiro da música electrónica. O seu primeiro contacto com o som sintético cinematográfico foi através do filme do suíço Rudolf Pfenninger *"Das Tönende Handschrift"* (1932), um dos primeiros a usar a técnica de fotografar imagens diretamente sobre a faixa de som óptico na película cinematográfica. O filme de Pfenninger dividia-se em duas partes, uma que demonstrava o resultado das suas experiências e outra que explicava didaticamente como funcionava esta técnica: em vez de usar um conversor especial para transformar o som gravado em imagens na faixa de som óptico, este usava uma câmara modificada para fotografar imagens diretamente nessa faixa. Assim, qualquer projetor de cinema comum poderia ler esse som óptico criado artesanalmente (ou seja, pintado à mão e não gravado com um microfone) (Werneck, 2010: 155). Embora o processo de Pfenninger tivesse o nome de "escrita manual sonora", as imagens usadas não se assemelhavam a qualquer escrita manual, mas sim a reproduções das ondas sonoras normais obtidas pelo processo padrão de gravação e reprodução de som óptico.

A experiência com o som fotografado agradou a McLaren, que começou a produzir diversos filmes usando músicas ou efeitos criados dessa maneira. Mas McLaren explorou igualmente o processo direto sobre a película, desenhando e pintando a faixa sonora com penas, pincéis e tinta preta opaca. Essa técnica revelou ser muito mais livre, possibilitando a produção de sons menos bem-definidos do que os fotografados, mas mais fortes, inusitados e, por isso, "mais" fascinantes. Essa inscrição manual direta traz em si um valor simbólico muito forte, já que

dissociava o método artístico do científico, exacerbado pelos alemães da primeira metade do século XX, que tentavam transformar qualquer tipo de pesquisa artística em análise racional.

Desde os finais dos anos 1930, McLaren fez então música tanto através da pintura direta na película, na área reservada ao som como através da gravação fotográfica de padrões de ondas sonoras, igualmente nessa área. Inicialmente a sua música tinha, segundo os críticos, um tom “conservador” talvez por este ser um compositor autodidata (McWilliams *cit. in* Norman McLaren, Master Edition, 2006: 15), mas com o progresso das suas experiências e com o amadurecimento artístico, a sua obra passou a estar impregnada duma polifonia, na qual, diferentes sons eram executados ao mesmo tempo, dando início, como que à libertação dos pensamentos e dos conceitos. Na obra de McLaren, o *som torna-se visível e as cores tornam-se audíveis*, o que fascinou alguns críticos como Louis-Bertrand Castel:

Que iniciativa, em todo o campo da arte, poderia ser tão estranha quanto fazer o som visível, tornar disponível para os olhos os muitos prazeres que a música dá aos ouvidos? (Castel in <http://www.centerforvisualmusic.org>, tradução livre).

McLaren era atraído pela música sintética porque esta podia ser composta frame-a-frame assim como o movimento das imagens. Por esse motivo passou a chamar à sua música “**som animado**”. Munido duma coleção de cartelas com notas musicais cuidadosamente desenhadas a preto e branco, McLaren passou a usar o “som animado” em diversos trabalhos dos quais resultaram melodias com notas bem definidas e sons semelhantes ao dum sintetizador de música electrónica.



Imagens 64 – Norman McLaren pintando som e imagem sobre a película 1951.

> http://www.youtube.com/watch?v=Q0vgZv_JWfM

A obra deste génio é vasta e muito rica em significados. Porém três trabalhos merecem aqui um breve destaque e comentário:

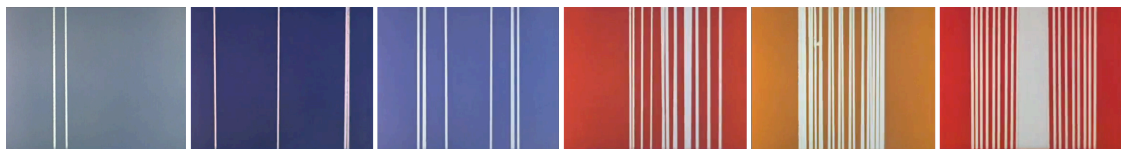
- Em *"Neighbors"* (1952), McLaren explora ambas as técnicas do som aplicado diretamente na película, utilizando cada um destes em momentos muito específicos. A separação destes dois tipos de sons é bastante notória: os sons mais melódicos e "musicais" surgem nos momentos mais "alegres" do filme, criando músicas que conduzem a narrativa; e os ruídos pintados à mão, usados principalmente nas sequências finais do filme, produzem efeitos sonoros mais agressivos que pontuam as ações dos personagens e o drama dessas sequências. Ao fotografar e pintar o som do filme quadro-a-quadro, controlando a sincronia som-imagem a um nível microscópico, McLaren, torna a experiência do filme muito mais sensorial. Com este filme, é sublinhada ainda mais a intenção de romper a tradição iniciada pela Disney, onde, como vimos, a banda sonora era usada como referência pelos animadores para construir o filme e a animação dos personagens.

- Em *"Begone Dull Care"* (1949) importa perceber como McLaren dialoga com a música do filme através de formas abstratas, linhas, manchas, pinturas e rasuras que parecem indicar a existência de um universo paralelo. Vasto em tridimensionalidade, a "câmara" parece no entanto não conseguir captar toda a sua dimensão mas apenas uma fração limitada desse espaço. O filme não é um documentário sobre o universo paralelo e abstrato, mas somente um registo dum "artista saliente" que passou por ele numa visita rápida. Numa entrevista dada à televisão francesa, McLaren explicou a sua relação com a sincronia deste filme:

Eu sei que muita gente tem teorias sobre cores, música e notas musicais e eu não tenho nenhuma teoria exata sobre isso. Mas eu sei que se existem secções da música que são muito baixas, eu tendo a usar cores escuras; mas se a música é uma oitava mais alta, eu uso cores claras como amarelos, brancos e azuis bem claros. Em 'Begone Dull Care' estive conscientemente a manipular as cores dessa maneira. Mas não se pode criar teorias sobre isso; não se pode ir longe demais com a teoria senão acabamos cheios de impossibilidades. (Radiodiffusion Télévision Française, 1964, Cinéma De Notre Temps: Norman McLaren).

Com esta postura McLaren demarca-se da armadilha que o formalismo da Bauhaus armou para Oskar Fischinger e para outros artistas europeus daquela época. McLaren dialogava com a abstração, mas sempre com consciência das suas limitações, ao contrário de Fischinger, que procurou incessantemente a pureza das formas e das cores nas suas pinturas e filmes até o fim da sua carreira (Werneck, 2010: 167).

- Em "*Vertical Lines*" (1960), McLaren iniciou uma experiência marcadamente sensorial. Na sua essência, este pretendia verificar até que ponto seria possível animar uma única linha vertical, deslocando-se num plano, sem que isso se tornar-se por demais entediante. Neste pressuposto, sobre um pedaço de filme virgem revelado, traçou uma sequência de linhas transparentes com uma régua de metal criando a ilusão de uma linha estática movendo-se da esquerda para a direita e assim por diante. Insatisfeito com o resultado, acrescentou mais linhas que percorreram o ecrã a velocidades diferentes, criando ilusões de volume e de profundidade aparente. Visualmente, o trabalho tornou-se mais interessante, mas após alguns minutos do seu visionamento a sensação era de uma certa esterilidade. Sem a adição do som ou da música o trabalho não tinha qualquer hipótese de sobreviver. Para sustentar essas imagens minimalistas, McLaren contou com a música semi-improvisada de Maurice Blackburn. Utilizando apenas um piano elétrico, Blackburn construiu uma música sublime, que flutua ao longo do filme em consonância com a dança das linhas, sem no entanto forçar a sincronia perfeita, nota-a-nota. A sincronia total acaba por acontecer, mas num campo mais abstrato, acompanhando o "temperamento do filme". Mais do que um exercício de "puro design", este trabalho, assume-se como pura experiência sensorial e objecto autorreferencial.



Imagens 65 – Norman McLaren: screen shots do filme "Vertical Lines", 1960.

> <http://www.youtube.com/watch?v=LnbavAYULUU>

Como se pode constatar, a produção cinematográfica McLaren é muito eclética o que pode ser entendido como uma desvantagem, mas também como uma inspiração. Na verdade, enquanto uns criavam filmes, McLaren criava formas de os fazer. As suas obras estenderam os limites do audiovisual e da percepção sensorial e se estas atingiram resultados impactantes, isso deve-se à sua capacidade criativa, ao seu conhecimento técnico e à sua requintada sensibilidade para manipular som, música e imagens em movimento.

SINOPSE DO CAPÍTULO

Em “DO NADA À AUTORREFERÊNCIA: Processos de metonímia” tentou-se a compreensão daquele que poderá ser o processo estético que contempla a passagem do inanimado ao animado e deste à vida e ao ser humano.

Se bem que anteriormente se fez notar que muito da animação consiste precisamente em dar vida e auto-projetar qualidades humanas em tudo o que nos rodeia, neste capítulo, tentou-se descrever esse processo. Sendo este visto por vários autores como uma espécie de metonímia do próprio processo de vida, a sua essência expressa-se por via de regimes e estratégias próprias, com início no desejo do animador figurar uma *vulnerabilidade* ou *ideia saliente*. Essa pode ganhar forma e materializar-se a partir da componente plástica e adquirir um *sopro de vida* com os primeiros movimentos promovidos pela componente cinética. O processo de “humanização” consolida-se por fim através da componente mímica, onde à semiologia dos gestos e à figuração das emoções se pode ainda juntar uma alquimia sonora, também ela muitas vezes fruto duma auto-projeção.

O processo de emular vida é então complexo e exige um domínio pluridisciplinar de regimes e estratégias que ora se aproximam de uma representação detalhada do mundo e dos seus agentes, ora tendem para uma representação mais abstracta dos mesmos. Todavia, uma análise atenta a esse universo, revelou-nos que independentemente de uma ou outra via, as atitudes, os sentimentos, as ideias e no fundo a vida e o homem, podem através destas representações ser devidamente emulados (Nogueira). Assim, entre o abstrato e o mimético podemos encontrar uma imensa variedade estilística e um imenso potencial dinâmico ao nível da representação e figuração. Mas aqui, vemos igualmente refletidos modelos discursivos com forte pendor para o autorretrato, sejam eles da ordem do estilo (vemos a obra no autor) ou da ordem do tema (vemos o autor na obra).

É com esta lógica bem ainda com a capacidade de saber retirar o que é essencial de um assunto que torna o processo de comunicação na animação muito mais intenso, muito mais emotivo e muito mais próximo dos nossos processos mentais. E se a tendência é vermos na animação uma forma de pura fantasia, a verdade é que mesmo daí, podemos ter acesso a um discurso de intensa seriedade do qual pode resultar a desocultação de temas que de outra forma seriam difíceis de tratar.

CAPÍTULO 4

CAPÍTULO 4

COMO A ANIMAÇÃO NOS HUMANIZA: Juntando as peças

Em forma de resumo e na tentativa de percebermos a real capacidade de penetração da animação nas nossas vidas e na forma como esta nos dá a conhecer a nós próprios e o mundo, vamos por momentos voltar à questão da dependência do homem relativamente às histórias e à ficção, estabelecendo pontes com as análises efetuadas nos últimos capítulos, consolidando assim, um possível leque de respostas à questão: **Como a ficção nos humaniza e qual a pertinência da animação nesse contexto.**

4.1 Juntando as peças

Iniciamos este estudo com o desejo de perceber como o homem - considerado na série animal como “o grande primata” - passou a *Homo fictus* (homem ficção, E.M. Foster, 1927), ou seja, como adquiriu uma mente - uma mente narrativa responsável pela geração de infindáveis reinos de imaginação. Durante o processo de investigação, tornou-se claro que esta questão tão central da condição humana, continua no entanto a ser profundamente incompreendida. A imaginação continua a ser um território desconhecido e não mapeado; não se sabe ao certo como ela nos modela como indivíduos e culturas; não se sabe sequer porque é que ela existe nem porque dependemos das suas histórias⁶³. Ainda assim e com o intuito de produzir alguma luz sobre o assunto, decidimos recorrer a introspeções vindas duma abordagem transdisciplinar do construtivismo radical - uma teoria que reconhece a pluralidade de cunho biográfico e cultural das percepções e das perspectivas da realidade – e ainda de alguns apontamentos vindos do campo das artes e da filosofia. Das análises efetuadas, passamos a perceber que a ficção, a fantasia e o sonho são uma espécie de “sagrado auto-preservedo”, são o último bastião da magia, logo, um lugar onde dificilmente as ciências conseguem penetrar na sua totalidade. Porém estas podem ajudar-nos a explicar porque é que as histórias e concretamente as representações animadas, têm tanto poder sobre o nosso comportamento e a arte e a filosofia a perceber as suas implicações e validade epistemológica.

Dito isto e na tentativa de darmos resposta à primeira parte da questão - **como a ficção nos “humaniza”** -, parece-nos pertinente lembrar que os seres vivos são organismos instáveis e dinâmicos e que para obterem equilíbrio precisam de organização e de um “bom funcionamento”. Ora como vimos, esse “bom funcionamento” depende de relações internas assim como de relações com meio-exterior - uma exigência homeostática da qual especificamente o homem não sobrevive sem a cumprir. Porém, há neste processo uma particularidade que distingue o ser humano das demais espécies: perante um problema ou algo que não conhece e não domina, o homem passa a ter um funcionamento “próprio”. Esse funcionamento opera-se por seis níveis distintos, partindo duma clara base referencial: **a noção de realidade**.

Assim, perante um problema, num primeiro nível, o homem pode não ter sensibilidade para sequer o detetar nem ter percepção da sua existência. Logo, este é o nível da inconsciência. Num segundo nível, há a percepção do problema mas não se tem ideia do que este possa realmente representar. Este é o nível da ignorância. Aqui estão sediadas a crença (a origem das religiões) e a fantasia. Num terceiro nível, há conhecimento da existência do problema. Este conhecimento despoleta a vontade de o descodificar, mas ainda não se sabe como. É o nível da experiência do conhecimento. Num quarto nível há conhecimento do problema mas há ainda desconhecimento do seu contexto global. Há um saber sem perceber. Aqui estão sediadas as ciências pensantes. É, portanto, o nível do saber. Num quinto nível há conhecimento do contexto. É o nível do perceber. E num sexto nível há a percepção do todo, há uma consciência do contexto global e dos determinantes da realidade que nos permitem perceber antes de agirmos. Este último nível é o nível da consciência (Roboredo, 2012).

Ora, a nossa consciência sobre a realidade é, como se sabe, limitada e por essa razão a mente humana cede, impotente, à sucção das histórias e da ficção. Além disso, facilmente se constata que por muito que lutemos ou por muito que nos concentremos em manter a lucidez e a ligação à realidade, a verdade é que não sabemos resistir à generosidade dos pensamentos e dos seus mundos alternativos. Enquanto o nosso corpo está preso a um aqui e a um agora, a nossa mente liberta-nos e põe-nos a divagar sem qualquer restrição por terras do faz-de-conta. A nossa imersão pelas narrativas ficcionais vai muito além dos sonhos e das fantasias, das canções, da literatura e dos filmes. Há muito mais na vida humana que mostra que esta está impregnada por histórias ficcionais.

4.1.1 Os simuladores

Os seres humanos são criaturas de histórias e, não obstante, as histórias tocam quase todos os aspectos das suas vidas.

Jonathan Gottschall (2013: 11), especialista em literatura e evolução humana, acredita que temos uma grande tendência para contarmos algumas dessas melhores histórias a nós próprios e, os cientistas, acreditam que as memórias que usamos para as formar, são ficcionadas pelo corpo, ora em forma de pensamentos, ora em forma de sonhos. Segundo os últimos, em média, os sonhos têm uma duração de catorze segundos e surgem cerca de duzentas vezes ao dia. Por outras palavras, perdemos um terço das nossas vidas afundados em fantasias. Sonhamos com o passado, com as nossas vitórias e fracassos e com as coisas que deveríamos ter dito mas não dissemos. Sonhamos com coisas perfeitamente mundanas, nomeadamente imaginando como lidar com um conflito no trabalho. E sonhamos ainda numa outra forma mais intensa: internamente, realizamos filmes onde todos os nossos desejos – mais realistas ou mais efabulados – vão sendo realizados. O imperativo humano para fazer e consumir histórias é algo muito profundo. Mas porque estaremos nós impregnados de histórias?

No capítulo um e dois tivemos a oportunidade de referir que a ficção liberta-nos temporariamente dos nossos problemas. Porém, esta fá-lo enredando-nos num outro conjunto de problemas, isto é, em cenários imaginários de luta e stresse, de confrontos e de superações. Segundo a escritora Janet Burroway (2003) o elemento fundamental da ficção é o conflito:

Conflict is the fundamental element of fiction... In life, conflict often carries a negative connotation, yet in fiction, be it comic or tragic, dramatic conflict is fundamental because (...) only trouble is interesting. This is not so in life (Burroway, 2003: 82).

Há portanto um paradoxo na ficção e este já havia sido notado por Aristóteles na sua obra *“Poetics”* (350 a.C): **nós somos atraídos pela ficção porque a ficção dá-nos prazer.**

De acordo com Brian Boyd (2009), um outro estudioso da evolução e cognição humana, a ficção é aonde as pessoas vão praticar as principais habilidades da vida humana. E a experiência emocional é o principal benefício da ficção. Esta oferece-nos sensações pelas quais não temos que temer. Com ela podemos amar, condenar, desculpar, ter esperança, ter pavor ou horror sem o prejuízo real de passarmos pelos constrangimentos que estes sentimentos normalmente envolvem na realidade. Este argumento que não é novo para a psicologia evolucionista, mostra que as ficções são como simuladores para a vida humana: assim como os simuladores de voo permitem aos pilotos treinar o voo em segurança, as ficções treinam-nos – em segurança – para enfrentarmos os maiores desafios do mundo real,

projetando-nos para intensas simulações de problemas paralelos àqueles que temos de enfrentar na realidade do dia-a-dia. Assim como os simuladores, a maior virtude da ficção é poder oferecer uma fértil e intensa experiência sem nos magoarmos ou morrermos no final. No fundo, procuramos e produzimos histórias porque gostamos das experiências que estas nos proporcionam e porque, de alguma forma, beneficiamos com a sua prática. O potencial destas produções, leva-nos, no limiar, a querer ser Deuses capazes de alterar forma e figura simplesmente através da vontade (Fricke, 1994: 227; Gottschall, 2013: 57-59). Ela, para além de nos libertar dos constrangimentos do tempo e do espaço e de estar mais em conformidade com as nossas vontades e sonhos, revela o real *desejo humano de transcendência* (Fischer *cit. in* R. W. Luck, 1991: 138).

4.1.2 Simular é fazer

Entre as décadas 1980 e 1990, um grupo de neurocientistas italianos⁶⁴ descobriu acidentalmente que temos *neurónios espelho*. Deste então, tem havido uma vasta corrida ao estudo desses neurónios para se perceber a real dimensão e o alcance do seu “contágio”. Esses cientistas acreditam que temos redes neurais específicas que se ativam particularmente quando executamos uma ação ou experienciamos uma emoção e de igual forma, quando observamos alguém a executar uma ação ou a experienciar uma emoção. Esta revelação vem explicar porquê que alguns estados mentais são “contagiantes”. Para estes cientistas, os neurónios espelho podem estar na base da nossa capacidade de gerar simulações ficcionais dentro das nossas cabeças (www.livescience.com).

Recentemente, um outro pioneiro destas pesquisas explicou porque é que as representações cinemáticas nos dizem tanto e nos parecem ser tão autênticas. Iacoboni, acredita que esta simbiose acontece

because mirror neurons in our brain re-create for us the distress we see on the screen. We have empathy for the fictional characters – we know how they’re feeling – because we literally experience the same feelings ourselves. And when we watch the movie star kiss on screen? Some of the cell firing in our brain are the same ones that fire when we kiss our lovers. “Vicarious” is not a strong enough word to describe the effect of these mirror neurons (Iacoboni, 2008: 4).

Mas como sucede com todas as áreas emergentes, as controvérsias acabam por surgir. Enquanto alguns cientistas creem que percebemos o que se passa na mente de outra pessoa, simulando-a em termos neurais (fazendo espelho do estado cerebral dessa pessoa com o

nosso próprio cérebro), outros cientistas são muito mais cautelosos relativamente a este assunto. Ainda assim, quer os neurónios espelhos sejam ou não a derradeira explicação, sabe-se de estudos laboratoriais e da observação geral que as histórias nos afetam fisicamente e não apenas mentalmente. A exemplo do que acabou de ser dito, observa-se que quando o protagonista de uma ficção está encurralado, o nosso coração dispara e a nossa respiração fica mais rápida. Quando vemos um filme de terror, encolhemo-nos defensivamente assim que a vítima é atacada. Quando o herói luta com o vilão o nosso corpo até é capaz de produzir alguns movimentos “involuntários” ou sofrer algumas contrações, mesmo estando confortavelmente sentado num sofá. De alguma forma - mais ou menos expressiva - nós contorcemo-nos e choramos, rimos até doerem os músculos da cara e da barriga, engolimos e transpiramos – e o trauma que suportamos passa a ser “real”, podendo perdurar nas nossas memórias durante horas, dias, ou mesmo para o resto da nossa vida (Gottschall, 2013: 61). E é desta forma que a experiência virtual se traduz em nós como uma potente fonte de aprendizagem.

Nesta linha de pensamento, os pesquisadores Bryon Reeves e Clifford Nass fundamentam no seu livro *“The Media Equation”* (2003) que as pessoas respondem às matérias de ficção – nomeadamente dos jogos digitais - praticamente da mesma forma que respondem aos eventos reais. Para estes autores, os media equivalem à vida real no que se refere à sua experiência. **Saber que uma ficção o é, não inibe o cérebro de se emocionar nem de a processar como uma possibilidade do real. Por isso, nós respondemos naturalmente e espontaneamente aos estímulos ficcionais.**

As nossas respostas neurais estão agora a ser estudadas ao nível das neurociências. Quando vemos algo assustador ou glamoroso numa representação fílmica, o nosso cérebro ativa o sentimento de que esse acontecimento nos está “realmente” a acontecer e não é apenas um fingimento cinematográfico. Isto significa que, quer estejamos a ver uma ficção ou uma cena real, a mesma coisa acontece internamente: nós ativamos as nossas representações corporais – e isso explica que passamos a sentir o mesmo que os protagonistas (Gottschall, 2013: 64).

Estes estudos sobre a ficção no cérebro, têm dado consistência à chamada *teoria da simulação*. Esta sugere que quando experienciamos uma ficção, os nossos neurónios disparam da mesma forma como se estivéssemos frente a frente com a ação real. Desta forma, parece plausível que a nossa imersão nos problemas ficcionais melhore a habilidade de lidarmos com os problemas reais. **A ser isto verdade, a ficção poderá, então, reescrever os nossos cérebros.** Além disso, lembremo-nos que quando praticamos uma habilidade, nós melhoramo-la porque a repetição da tarefa estabelece cada vez mais uma densa e eficiente conexão neural e a *aquisição de conhecimento novo* passa a ser conseguida pelo estímulo e modificação contínuos das representações dessas habilidades (Damásio, 1995: 121-122).

Importa ainda referir que este modelo simulador não depende da nossa capacidade para armazenar cenários ficcionais de forma acessível e precisa. Ou seja, este modelo de simulação necessita da *memória implícita*: o que o nosso cérebro sabe mas nós não. A memória implícita é inacessível à consciência. Ela está por detrás dos processos do subconsciente. A teoria da simulação é baseada na investigação que mostra que os ensaios realistas de qualquer habilidade levam a um melhor desempenho, independentemente dos episódios de formação serem explicitamente lembrados. Quando experienciamos a ficção, as nossas mentes disparam, escrevem e perfeioam as vias neurais que regulam as nossas respostas face às experiências da vida real (Gottschall, 2013: 65).

Em suma, a ficção é uma tecnologia de realidade virtual poderosa e ancestral que simula os grandes dilemas da vida humana. Quando abrimos um livro ou vemos um filme, estamo-nos a propor ser transportados para um universo paralelo. Nessa vontade, rapidamente nos identificamos com os problemas do protagonista, não apenas por simpatizamos com ele, mas porque por ele nutrimos uma empatia. Nós sentimos as suas alegrias, as suas angústias e os seus medos porque os nossos cérebros revertem o sentimento: o que está a acontecer com eles, está a acontecer, de alguma forma, connosco, na medida em que a nossa memória ativa a experiência vivida dos mesmos sentimentos. Os constantes disparos dos nossos neurónios como resposta aos estímulos ficcionais, fortalecem e refinam as ligações neurais que nos conduzem numa hábil navegação pelos problemas da vida (ibid.: 67). Por este ponto de vista, **estamos ligados à ficção não apenas por um capricho ou falha da evolução, mas porque a ficção é benéfica para nós, na medida em que a vida humana e especialmente a vida social, é intensa e complexa e os riscos nela implicados são sempre muito altos. A ficção permite, assim, que os nossos cérebros pratiquem modelos de reação de acordo com os diferentes desafios que são, e sempre foram, os mais cruciais para o nosso sucesso como espécie.**

4.1.3 O poder modelador

É notável o quanto as pessoas estão dispostas a imaginar o que quer que seja para criar uma história. Porém, esta flexibilidade parece não se estender ao plano moral. Pelo menos essa é a opinião do filósofo David Hume que notou uma tendência a favor da “resistência da imaginação”, uma vez que, segundo este, o ser humano não aceita com facilidade que alguém lhe diga o que é bom ou o que é mau. Posicionamento idêntico apresentam W. H. Auden e Oscar Wilde. O primeiro afirma que «*a poesia nada faz acontecer*» (*parte dum poema escrito em 1939*) e o segundo diz que «*toda a arte é praticamente inútil*» (Wilde, 1890-

2009: 5). Para estes críticos, as histórias são relativamente inertes no seu efeito. No fundo, as pessoas não são totalmente ignorantes. Elas percebem as diferenças entre realidade e fantasia e por isso resistem à manipulação.

Recuando um pouco mais no tempo, vemos que Platão foi o primeiro a manifestar o seu repúdio relativamente à ficção, dizendo que esta corrói a moralidade. No seu *Ideal de República*, poetas e contadores de histórias deviam ser banidos ou, quanto muito, deveriam pagar uma fiança por cometerem atos imorais (Gottschall, 2013: 130). Mas Platão e os seus discípulos não encontram, na atualidade, grande eco relativamente à sua argumentação. Segundo os especialistas contemporâneos, a ficção tem, ao contrário dos que os críticos acima referidos afirmaram, um forte cariz moralista presente na mensagem universal de que a violência só é aceitável dentro de “algumas condições” e que estas devem ser apenas usadas para proteger o bem do mal e o mais fraco do mais forte. Numa análise atenta ao teor das grandes mensagens ficcionais, facilmente se constata que as premissas da ficção são estas e são as mesmas desde de sempre, levando a crer «*haver um padrão geral de moralidade, uma justiça poética por detrás de todas as histórias e ficções o que revela igualmente o impulso moralista na natureza humana*» (ibid.: 128-129, tradução livre).

Mas será que a ficção tem mesmo poder de remodelar os nossos padrões de ética? O que podemos depreender das várias leituras, é que o ser humano aprende por associação. Logo, se formos “mais parecidos” com os protagonistas estaremos mais aptos a recolher os “prémios típicos” destes (amor, integração social e muitos outros valores referentes a questões ligadas à felicidade e à realização pessoal), ao passo que se tendermos para comportamentos ou atitudes parecidos com a dos antagonistas, poderemos ter como resultado perdas desastrosas, inseguranças, a rejeição ou até mesmo a morte. Se é certo que os seres humanos vivem grande parte das suas vidas dentro de enredos ficcionais, em mundos onde o bem, por norma, é aprovado e premiado e o mal é condenado e castigado, poderemos daqui aferir que estes padrões não só refletem a tendência humana para a moralidade como a reforçam.

Um outro aspeto curioso apontado pelo autor acima referido é o que se pode observar quando vamos ao cinema. Se o filme for bom, as pessoas vão responder em uníssono, como se fossem um único organismo. Elas vão rir juntas, vão suspirar juntas, vão tremer juntas. O filme tem a capacidade de juntar pessoas estranhas e sincroniza-as em termos de respostas emocionais. Por isso, um filme que é bom deverá ser capaz de coreografar como as pessoas se sentem, como elas pensam, o quão rápido batem os seus corações, como respiram e “quanto” transpiram. Como resultado, estes filmes fundirão mentes e imporão unidade psíquica e emocional.

Sobre o sincronismo emocional, esclarece Damásio que:

As classes de estímulos que provocam alegria, medo ou tristeza tendem a fazê-lo de forma consistente no mesmo indivíduo e em indivíduos que partilham os mesmos antecedentes socioculturais. Apesar de todas as possíveis variações na expressão de uma emoção, e apesar do facto de podermos ter emoções mistas, existe uma correspondência aproximada entre classes de indutores de emoção e o resultante estado emocional. Ao longo da evolução, os organismos adquiriram os meios para responder a determinados estímulos – particularmente aos que são potencialmente úteis ou potencialmente perigosos sob o ponto de vista da sobrevivência – através de um conjunto de respostas a que chamamos emoção (Damásio, 2000: 78).

Desta forma, compreende-se então como os contadores de histórias (escritas ou cinemáticas) atraem a audiência, como a sincronizam mental e emocionalmente e como a expõem – toda – a uma mesma mensagem.

Mas nesta questão de se perceber se as alterações que as ficções provocam são previsíveis e sintomáticas, encontramos mais uma vez respostas úteis na psicologia. Nas últimas décadas, esta área científica iniciou uma série de estudos sobre os efeitos das histórias na mente das pessoas e os resultados das pesquisas têm sido consistentes: **a ficção molda a nossa mente**. As histórias emitidas quer através de filmes de imagem real ou animada, de livros ou de videojogos, ensinam-nos factos acerca do mundo, influenciam a nossa lógica moral e marcam-nos com medos, esperanças e ansiedades que alteram o nosso comportamento e, possivelmente, até mesmo a nossa personalidade. Neste contexto, as pesquisas mostram que *«as histórias estão constantemente a mordiscar-nos, modelando a nossa mente sem o nosso conhecimento ou mesmo consentimento»* (Gottschall, 2013: 148, tradução livre). E quanto mais nos enterramos nos seus feitiços mais potente é a sua influência.

As emoções e as ideias da ficção são altamente contagiantes. E repetidamente tem vindo a público que as atitudes das audiências mudam para se tornarem mais congruentes com as ideias expressas pela ficção. A ficção parece ser mais eficaz em mudar convicções e crenças do que a não-ficção. Esta é a opinião fundada por vários psicólogos que dizem que se assistirmos a um programa televisivo que mostre um encontro sexual que não deu certo, os nossos princípios éticos tende a alterar-se. Passaremos então a ser muito mais críticos relativamente a esse assunto e teremos uma opinião muito mais acesa relativamente às escolhas sexuais das outras pessoas. Porém, se o mesmo programa mostrar um encontro sexual positivo, as nossas atitudes avançarão para uma ideia permissiva. Estes efeitos podem ser demonstrados após o visionamento de um único episódio. Tal como acontece com o sexo, assim acontece também com a violência. Os efeitos da violência nos *mass media* tem

sido um dos principais assuntos de centenas de estudos nos últimos quarenta anos. Embora se levantem algumas vozes discordantes, a maioria destes sugere a ideia de que se consumirmos uma grande dose de violência ficcional, isso vai-nos trazer consequências. Após sermos expostos a um programa com cenas de violência, crianças e adultos tendem a comportar-se de uma forma mais agressiva. Os estudos de longo-prazo sugerem que existe uma relação entre a quantidade de violência consumida na infância e a probabilidade real de uma pessoa de se comportar violentamente no mundo real. O mesmo acontece se consumirmos conteúdos pró-sociais, este tornar-nos-ão mais cooperativos (ibid.: 150).

Mas as nossas atitudes e comportamentos não se alteram só quando somos expostos a conteúdos de cariz sexual ou de violência, eles alteram-se com tudo o que tenha a ver com o nosso relacionamento social e entendimento do mundo.

De forma muito breve, queremos expor aqui dois exemplos pragmáticos de como as histórias podem remodelar indivíduos e sociedades por vezes de forma devastadora. O primeiro exemplo, trata do caso dos terroristas suicidas islâmicos. Estes “homens bomba” fazem explodir uma potente carga de explosivos que carregam junto ao corpo e morrem nos atentados que cometem porque acreditam que, por serem “mártires”, têm um lugar reservado no paraíso. Nesse paraíso, aonde Deus tem por principal função purificá-los, cada mártir tem ainda como prémio 72 *houris* à sua disposição. Ora segundo o alcorão, o paraíso está repleto de *houris*, destinadas a satisfazer os prazeres sexuais dos homens. Estas *houris* são virgens e as suas relações com os homens jamais afetam a sua virgindade. Não envelhecem mais do que 33 anos de idade. São brancas, olhos grandes e negros e a sua pele é suave e macia. As mulheres que morrem em idade avançada na terra serão recriadas virgens para o deleite dos homens. E esta história fantástica parece ser suficiente para que estes homens se façam explodir e levem com eles tantas vítimas quanto o possível.

O segundo exemplo é o de Adolf Hitler. Neste caso, as “histórias músicas” que Hitler tanto apreciava das obras de Wagner não o tornaram numa pessoa melhor. Não o “humanizaram”, não o amaciaram e nem estenderam as suas simpatias morais para além do seu clã. Muito pelo contrário. Hitler foi capaz de virar o mundo do avesso e exterminar sessenta milhões de pessoas por amor às suas convicções. No livro *“Hitler and the Power of Aesthetics”* (2002), Frederic Spotts escreve que os principais objetivos de Hitler não eram apenas militares ou políticos, mas eram antes profundamente artísticos. Hitler governou através da arte. No novo Reich, as artes eram supremas e os nazis logo perceberam que as pessoas capazes de criar narrativas ficcionais (quer em livro, quer em música, quer em animação – muito em voga na altura) eram das mais poderosas do mundo. Por essa razão perseguiram e “livraram-se” tanto quanto o possível dessa indesejável classe de pessoas, bem como das suas produções, salvo aquelas que foram para benefício próprio. A devoção de Hitler para com as artes não era algo

superficial ou estritamente propagandístico. O interesse de Hitler pela arte era intenso assim como o seu sentimento de racismo (<http://www.theguardian.com/books/2002/oct/19/politics.art>).

Como podemos ver, **entrar em universos ficcionais pode alterar radicalmente a forma como a informação é processada**. E quanto mais absorvidos estamos pela ficção, mais a ficção tem o poder de nos alterar. Os consumidores de ficção que demonstram ter uma grande capacidade de absorção, tendem a ter as suas crenças mais sintonizadas com histórias do que com a realidade. Por estarem imersos neste universo, estes consumidores mostram-se igualmente pouco sensíveis à detecção dos “elementos falsos” das histórias. E este facto é uma lição importante sobre como as histórias e as ficções moldam poderosamente a nossa mente. Quando estamos expostos à não ficção, automaticamente armamos uma série de escudos protetores. Aqui, somos críticos e sépticos. Mas quando estamos absorvidos por uma história, deixamos cair a nossa guarda intelectual. Somos movidos emocionalmente e isso deixa-nos indefesos (Gottschall, 2013: 151-152).

A maioria das pessoas pensa que sabe separar a realidade da fantasia e que mantêm a informação sabiamente separada da ficção. Mas como se pode constatar isso nem sempre acontece. Na verdade, temos uma grande tendência para misturamos informação vinda de ambos os mundos, da ficção e da realidade:

Há ainda muito por descobrir acerca da extensão e da magnitude do poder modelador das histórias. Porém parece certo que os seres humanos estão constantemente a marinar em histórias e ficções que nos trabalham e nos alteram. Se as pesquisas estiverem corretas, **a ficção é uma das principais forças capaz de remodelar indivíduos e sociedades** (Gottschall, 2013: 153, tradução livre).

No fundo, estas palavras aludem à ideia de que as histórias continuam a preencher a função ancestral de vincular sociedades, reforçando tanto um conjunto de valores comuns como os laços culturais. Dito isto, compreende-se então que seja provável que a ficção nos tenha ensinado muito mais acerca do mundo do que qualquer outra coisa, ao longo das nossas vidas. Esta ideia defendida por Damásio (2010: 359) encontra eco nas palavras de John Gardner que diz que «*a ficção é essencialmente séria e benéfica, é um jogo que é jogado contra o caos, a morte e a entropia*» (Gardner, 1978: 6). As histórias ficcionais são, por isso, a contra-força da desordem social e da tendência das coisas se desmoronarem. São elas que moldam as mentes das crianças e dos jovens e são as mesmas que definem o comportamento dos adultos, no sentido em que nos dizem o que é louvável e o que é desprezível e subtilmente nos apontam caminhos para sermos decentes e não decadentes. As histórias são, na sua essência a cola da sociedade: ao nos encorajar para nos

comportarmos bem, elas reduzem as fricções sociais ao mesmo tempo que nos unem em torno dos mesmos valores. Por conseguinte, bem ou mal, elas humanizam-nos, na medida em que fazem de todos nós, um só. Isto é em parte o que Marshall McLuhan tinha em mente quando falava da aldeia global. A tecnologia saturou pessoas dispersas com os mesmos meios e tornou-os cidadãos globais, espalhados por todo o planeta. As histórias – sagradas e profanas – são provavelmente a principal força que dá coerência à vida da humanidade. Nela, indivíduos com diferentes personalidades, objectivos e credos são unidos (ibid.: 138). Perante isto e em modo de conclusão, boas ou más, benéficas ou prejudiciais, as histórias são o enredo sem o qual não sabemos sobreviver.

4.1.4 Os lugares do êxodo

Mais do que nunca, os seres humanos estão a mover-se em massa do mundo real para o virtual. Os seus corpos estão sempre a vaguear por aqui, pela terra, mas a sua atenção está avidamente a drenar para mundos virtuais. Em virtude dessa fuga, a indústria dos vídeo jogos e de outros entretenimentos digitais são agora maiores do que a indústria dos livros ou do cinema. A título de exemplo do que acabou de ser dito, o lançamento do “Call of Duty: Modern Warfare 3” (2010) fez mais dinheiro nos primeiros cinco dias (775 milhões de dólares) do que o filme *Avatar*, filme que até hoje arrecadou a maior receita de bilheteira. Na verdade o “Call of Duty” vale hoje mais do que a maioria dos principais filmes em Hollywood (<http://arcadesushi.com>). E isto acontece porque os videojogos mudaram por completo a sua filosofia desde os tempos do *Pac-Man*, dos *Asteroids* e do *Space Invaders*. Atualmente estes vídeo jogos centram-se em histórias. O jogador controla um personagem virtual, um avatar ou um mini-eu que se move por terrenos de ficção. Com a exceção dos simuladores de desporto, a maior parte destes jogos está organizada segundo uma gramática familiar de problemas e uma *justiça poética* direcionada à testosterona dos jovens do sexo masculino. Praticamente sem precedentes, este tipo de jogos contempla narrativas de sinistra e heroica violência e mergulham os jogadores em mundos de fantasia, onde eles podem ser o herói principal da ação. O enredo dum vulgar jogo desta natureza, tem normalmente uma mesma receita: um rapaz, uma arma e uma rapariga. Mas sabe-se que outras experiências vêm a caminho e que os novos designer estão no encalço da fusão da invocação dos jogos com o poder da música, dos grafismos e, essencialmente, das narrativas alternativas.

No concreto, dezenas de milhões de jogadores devotos deste tipo de experiências já passam uma média de vinte a trinta horas por semana absorvidos por aventuras on-line (Castronova, 2007: 6-7) e o que se vislumbra é que os lugares do êxodo vão aumentar à medida que os avanços tecnológicos produzam mais e melhores mundos virtuais. Este sucesso parece

residir no facto desses mundos devolverem o que foi retirado da vida moderna. O mundo virtual é por vezes muito mais funcional do que o mundo real uma vez que nos dá de volta a sensação de comunidade, de competência e o sentimento de sermos alguém importante de quem os outros podem depender e podem confiar. No mundo real, muitas vezes as coisas acontecem ao contrário e perante a incapacidade de realizar sonhos e desejos, a fuga para o virtual será sempre uma possibilidade, no mínimo muito tentadora. Mas também perigosa.

4.1.5 Alcance emocional: ficção hiper-realista e ficção abstrata

Para podermos finalmente chegar à questão da animação, interessa-nos neste ponto tratar de algo crucial para o nosso estudo: perceber se o impacto emocional duma **ficção hiper-realista** e duma **abstrata** tem a mesma abrangência ou aceitação por parte do ser humano.

Referimos no **capítulo um** que Christian Metz alega que na base de qualquer ficção está a relação *instância real / instância imaginário* e que o equilíbrio que se estabelece entre estes dois polos pode variar duma técnica ficcional para a outra. Ao explicar como o imaginário interfere na percepção que o indivíduo tem sobre a realidade, Metz alega ainda que o exercício cinematográfico não é possível senão através de paixões perceptivas: o *desejo de ver* e o *desejo de ouvir*. Ora estes desejos partem dum princípio de carência e de prazer. ***“O que torna o exercício cinematográfico e os seus semelhantes possíveis é então o desejo, a alucinação e a vertigem que se baseiam na procura infinita do seu objecto ausente”.*** ***“O que torna a representação cinematográfica única é a sua reduplicação do desejo sobre a carência”.*** Mas o mais interessante da questão é que por muito que os espetáculos audiovisuais sejam *extravagantes, subjetivos ou abstratos*, por muito que as suas ligações se afastem da experiência do real, há sempre oportunidade para que o seu sentido se constitua: ***“o saber do sujeito dá-se mesmo quando este acha o espetáculo estranho”.*** A *“suspensão voluntária da descrença”* (Samuel Taylor Coleridge, 1817), o *“Efeito Pigmalião”* e o conceito do *“inquietante”* (Ernst Jentsch, 1906) rebatizado por Masahiro Mori como *“O Vale da Estranheza”* (1970), por nós mencionado no **capítulo dois**, vêm na verdade explicar a gradação exata do regime de crença adoptado pelo espectador e o seu desejo de aceitar um certo grau de abstração como possibilidade de entendimento.

No concreto, entre a ficção hiper-realista e a ficção abstrata, podemos constatar que a primeira tende a apresentar a vida como nós realmente a experimentamos. Nessa medida, poder-se-á dizer que o hiper-realismo tem interesse como experiência no sentido em que, fielmente nos ajuda a ver o que é ficção, mostrando-nos o que ela não é. Todavia, a ficção

hiper-realista falha pelas mesmas razões que falham as outras ficções *mais extravagantes, subjetivas ou abstratas*, na medida em que todas elas apresentam o mesmo ingrediente-chave: o enredo artificial de problemas. Como anteriormente mencionamos, não importa o quão próximos estamos da representação da realidade, saberemos sempre que esta é uma representação. O que nos vai fazer aceitá-la não é a afinidade perante a qualidade do regime ou técnica de representação mas sim **o interesse ou a vontade que temos de usufruir dessa experiência.**

No que respeita à ficção abstrata, constata-se que a evolução da literacia visual, nomeadamente a capacidade de interpretar representações simbólicas abstratas, tem-nos possibilitado discernir com algum à-vontade a essência de muitas figurações. Segundo a psicologia, isto acontece porque a mente humana esteve sempre predisposta para detetar padrões mesmo no seio do caos. O “software mental” que nos põe em alerta quando vemos um rosto humano ou uma figura, é o mesmo que nos permite ver ou associar formas familiares em elementos com figurações abstratas como as nuvens, a pintura ou a escultura. Para esta ciência, esta capacidade humana é uma parte do “design da mente” que nos ajuda a perceber os padrões mais significativos do nosso ambiente. Isto explica que a nossa ansia por dar um significado aos padrões que vemos, traduz na verdade a nossa ansia por histórias. Na mesma linha de pensamento, o designer de vídeo jogos James Wallis salienta que:

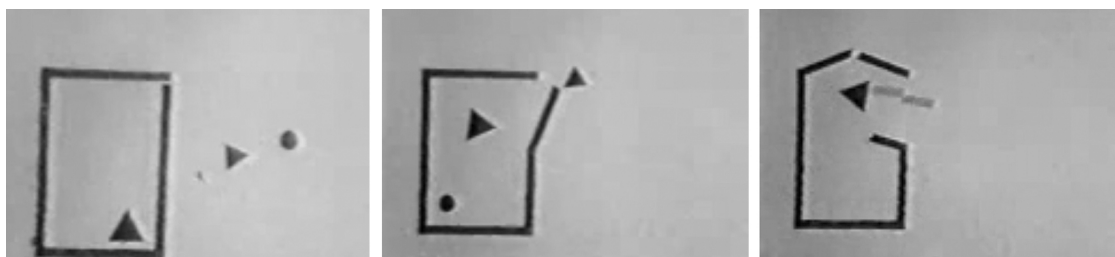
Os seres humanos gostam de histórias. O nosso cérebro tem uma particular afinidade não apenas para gostar de narrativas e aprender com elas, mas também para as criar. Da mesma forma que a nossa mente tende a transformar um padrão abstrato num rosto, a nossa imaginação transforma um padrão de eventos numa história (Wallis, 2007: 69, tradução livre).

Esta afirmação de Wallis mostra que extraímos automaticamente histórias das informações que recebemos e, no caso de não haver nenhuma história em concreto, a tendência é a de inventarmos uma.

Neste contexto, alguns estudos mostram que se forem dadas informações aleatórias ou abstratas às pessoas, estas constroem imediatamente uma narrativa a partir desse material. Este facto é claramente ilustrado por uma das experiências realizadas pelos psicólogos Fritz Heider e Marianne Simmel. Em meados de 1940, estes pesquisadores realizaram um pequeno filme animado com o intuito de avaliar a qualidade de interpretação que se pode fazer a partir de um cenário totalmente abstrato. O filme pode ser visionado no youtube (<http://www.youtube.com/watch?v=n9TWwG4SFWQ>) e a experiência pode ser analisada, entre outros, nos livros *Story Proff: The Science Behind the Starling Power of Story* (Haven, 2007) e *The Black Swan: The Impact of The Highly Improbable* (Taleb, 2008).

O filme é muito simples: num plano neutro bidimensional, existe um grande quadrado que não se move, a não ser através de uma pequena aba, num dos seus lados, que abre e fecha. Existe também um triângulo de contornos vermelhos, um outro mais pequeno de contornos azuis e ainda um círculo também pequeno e de contornos azuis. O filme inicia com o triângulo maior dentro do quadrado. O pequeno triângulo juntamente com o pequeno círculo surgem de seguida. À medida que a aba do quadrado abre e fecha, estas pequenas figuras deslizam em redor do quadrado. Esta sequência dura cerca de um minuto e meio, momento em que tanto o pequeno triângulo como o pequeno círculo desaparecem de cena.

Ao terminar o visionamento do filme, a sensação que fica não é a de que se esteve a assistir a uma animação “crua”, com formas geométricas a andarem aleatoriamente por um espaço bidimensional. O que vemos é uma estranha e poderosa alegoria geométrica em que o pequeno triângulo é o herói, o grande é o vilão e pequeno círculo é a heroína. O que apreendemos do filme é que o pequeno triângulo e o pequeno círculo entram juntos em cena, como um casal, enquanto que o grande triângulo sai de dentro da sua casa (quadrado). O grande triângulo empurra violentamente o triângulo mais pequeno para fora do seu caminho e aprisiona a heroína (pequeno círculo) dentro da sua casa. Aí, o grande triângulo persegue a heroína e tenta encurralá-la num canto. A cena exala uma ameaça sexual. Numa das vezes que a aba do quadrado abre, o pequeno círculo consegue escapar e junta-se ao pequeno triângulo. O casal corre à volta da casa mas sempre com o grande triângulo no seu encalço, conseguindo, contudo, escapar. O grande triângulo tem um ataque de fúria que culmina na destruição a sua própria casa.



Imagens 66 – Fritz Heider e Marianne Simmel: screen shots da experiência animada, 1944.

> <http://www.youtube.com/watch?v=n9TWwG4SFWQ>

Esta é naturalmente uma hipótese interpretativa duma referência ambígua e abstrata. Mas a verdade, é que quando estes psicólogos deram o filme a ver a vários sujeitos e lhes pediram para descrever o que haviam visto, apenas três dos cento e catorze que participaram na

experiência disseram ter visto umas formas geométricas a mover pelo ecrã. Os restantes, participantes não viram apenas essas formas geométricas, mas sim uma narrativa, um filme onde as portas batem, os casais dançam e fogem e onde os predadores se enfurecem, destroem as suas casas e acabam os seus dias mergulhados numa profunda angústia. Ou seja, o que daqui se constata, é que na necessidade de se “produzir algum sentido” são transferidos conceitos da realidade humana para a cena. Por outras palavras, são auto-projetadas experiências e conhecimentos pessoais para o filme.

Outros exemplos e experiências similares a estes foram feitos no início do Século XX sendo que o resultado de todas eles acabaram por mostrar o quão indispostos estamos a ficar sem histórias e o quão avidamente trabalhamos para impor uma estrutura numa história que tem por base uma referência sem sentido. Com isto, queremos dizer que, independentemente do grau ou regime de realidade dessas histórias, há no ser humano uma inequívoca tendência para imbricar o relato presenciado com o contexto vivencial (experiência pessoal). Foi o que vimos em Morin (1972: 114) e Damásio (2000: 366; 2010: 264). Afim de podermos assimilar, (re)interpretamos o relato - abstracto ou concreto - fazendo pontes entre a conjunção e a disjunção das nossas memórias e conhecimentos armazenados.

No fundo, todas estas pesquisas mostram que somos obras-primas das nossas próprias construções mentais e fragmentos da nossa imaginação. Pensamos que somos muito estáveis e “reais” e temos a ideia de que as nossas memórias restringem a nossa autocriação, mas na verdade são os nossos sonhos e as nossas crenças que as modelam. Nós somos fruto das nossas histórias pessoais. E essas histórias é que são mais verdadeiras do que a realidade.

4.1.6 A grande força da animação

Aqui chegados, importa então refletir sobre como a animação pode contribuir para a produção de sentido e deste para o processo de humanização. Porém, para o fazermos, devemos começar por lembrar que a nossa incapacidade de perceber o que realmente somos e o que neste mundo fazemos, atira-nos para todo o tipo de situações que, de alguma forma nos sirva de consolo e de recompensa. Dessa vulnerabilidade emerge o *cogito do sonhador*, de que nos falava Bachelard (2001: 21), fruto da nossa atividade psíquica em incessante busca de autoconhecimento. É essa atividade que gera imagens - impulsionada por desejos sonhos e vontades - e é a incessante busca de autoconhecimento que atualiza e dá lastro às nossas infinitas potencialidades mentais. Este paradoxo entre “incapacidade” e “infinitas potencialidades” é o que efetivamente nos impulsiona para a produção desmedida dum

contencioso de novos significados e que nos mergulha num processo de infindáveis inferências semióticas. Nessa produção, procuramos superar o dualismo ontológico entre o ideal e o real e entre a experiência e a razão. Os objetos que produzimos para o mundo real e a nossa experiência fundem-se na percepção sensorial e formam, a partir daí, um novo ciclo: novas imagens são geradas de forma invocada ou subjetiva e são reconstruídas, reinterpretadas e ficcionadas com a ajuda da memória e da imaginação. Sob esse prisma, não admira então que se diga que os seres humanos são “criaturas da ficção” (Bachelard, 2001; Boyd, 2009; Damásio, 2010; Gottschall, 2013). A ficção faz parte do nosso nicho evolucionário e do nosso habitat natural. **E se estamos ligados a ela é porque, na sua essência, a ficção é benéfica para nós: alimenta a nossa imaginação, reforça hábitos morais, dá-nos terreno seguro para treinarmos inseguranças e incertezas e tudo aquilo que necessitamos.** Além disso, as histórias resultantes da ficção - ou se preferirmos do *onirismo intelectual* (Bachelard, 2001), são condição de integridade do conhecimento e a “cola” da vida social humana. São elas que definem grupos culturais e são as mesmas que os mantêm coesos. Nós vivemos no mundo do “faz de conta” porque não podemos viver fora dele. O mundo do “faz de conta” é “o lugar” de regulação que nos garante algum equilíbrio homeostático. Ao serem inventadas formas de consolo e de recompensa – e como vimos não importa o grau de verosimilhança com a realidade – o ser humano cumpre a sua reconciliação com o mundo. Dito isto, o que queremos então com este estudo salientar é o papel particular da animação neste contexto e assim, responder à segunda parte da nossa questão.

Ao longo dos **capítulos dois e três** fomos fundamentando a ideia de que a animação cria universos a partir de si própria. Sem se endereçar à imitação do real esta torna-se num potente órgão que nos permite abordar formas precárias e figurar contornos instáveis da vida e da existência, segundo uma lógica que não procede apenas duma explicação racional. Ao se desligar das representações e dos regimes de realidade, a animação exhibe também a sua capacidade de questionar suposições incorporadas nas práticas foto-realistas. Este fator que segundo os críticos lhe confere toda uma valia artística, revela que esta tende a aproximar-se mais da ideia de ficção total, da experimentação e do desafio da afecção somática, e, por isso ser vista como um “objeto psíquico” *«capaz de elevar os seres humanos às mais altas cumeadas do pensamento e do sentimento»* (Damásio, 2010: 362) bem como um investimento que nos permite experimentar novas pulsões e apurar novos conhecimentos.

Ao criar e investir em formas particulares de produção de sentido, a animação origina, assim novas oportunidades de perspectivar a vida e a realidade na medida em que lhes arranca linhas de força e lhes desoculta mistérios num tom marcadamente provocatório. A sua tendência para denunciar, ironizar, criticar, questionar e reavaliar domínios da existência e

ainda a ênfase que dá aos que mais se prendem com a questão da autorreferência humana, devolve-nos o relato mais essencial do mundo e do ser humano. Em larga medida, é assim que a animação nos ajuda a perceber a organização do mundo e dos seus seres na sua formulação mais precisa.

Ajudada pela curiosidade intelectual e num claro jogo paradoxal entre realidade e ficção, fantasia e matéria, a sua descomprometida artificialidade reportara-nos interessantíssimas questões de ordem epistemológica e ontológica em função dos diversos géneros e graus de crença que permite criar. No seu mundo inteiramente desenhado há, portanto, uma clara vacilação entre a verdade e a mistificação na qual a fantasia acontece sobretudo como uma reação a fenómenos dialécticos e não como um escape à história.

No espaço aberto ao cruzamento de diálogos que permite a múltiplas realidades e valores intersectarem-se para construir novas oportunidades de compreensão, a animação revela muita da sua força e do seu sucesso. O reconhecimento da sua eficiência comunicativa e da sua capacidade de penetração, passou a fazer desta arte um meio privilegiado para a troca de informações factuais e emocionais de assuntos importantes para os indivíduos e para a sociedade. De igual forma, esta tornou-se numa via particularmente capaz de induzir emoções e sentimentos intrigantes (mas também reconfortantes) e uma forma de explorar a nossa mente e a mente dos outros, de ensinar aspectos específicos da vida e de exercitar juízos e ações morais. No seu papel de mediação entre o ser e o crer, entre a razão e a sem-razão ou, como vimos em Trías (1999: 11-26), entre o *cerco do aparecer* e o *cerco hermético*, a animação é um recurso que nos permite criar contrapontos interessantes entre a natureza e a cultura, a realidade e a fantasia, a regra e a arte, a vida e a morte e, no fundo, a problematizar o homem e o mundo quer do ponto de vista ético, em função das convenções sociais e dos valores políticos dominantes, quer do ponto de vista metafísico, em função das questões mais universais e transcendentais. Mas além disso, ao desafiar as leis da física e as normas culturais, a animação possibilita também todo um universo de mudanças e combinações criativas materializando aquela que é, porventura, a fenomenologia do espírito humano. Perante o que temos vindo a expor neste trabalho, além de podermos ver a animação como uma via *de refinamento homeostático*, podemos constatar que esta é um inequívoco recurso de *percepção* e de *magia* que converte o material em espiritual através dum dinâmico conjunto de transformações caleidoscópicas que alteram inevitavelmente a nossa concepção do mundo e dos seres que nele habitam.

Muitas são as influências, recursos, vias e fontes de inspiração para animação. A sua interpenetrância com os mais recônditos segredos da criação e manifestação da vida são simultaneamente o seu segredo e o seu domínio. Nesse processo, a tendência para dar vida,

carácter e emoções próprias a objetos e a outras entidades inanimadas é, como vimos, a maior das suas façanhas e um dos fatores que melhor a caracteriza. Nesse universo onde tudo é inteiramente desenhado, a realidade é, então, uma construção, é um *desejo* e uma *crença* que muito dependem da perícia e da arte do seu animador mas também da vontade do espectador aceitar como benéficas as premissas dessa ficção.

Em 1896, Leo Tolstoi escreveu que o trabalho do artista consiste em *infetar* a sua audiência com as suas ideias e emoções: “*quanto maior a infecção, melhor é a arte enquanto arte*”. A partir dessa asserção, o novelista defendeu que o grau de infecção depende de três condições basilares: 1) *da maior ou menor individualidade da sensação transmitida*; 2) *da maior ou menor clareza com que a sensação é transmitida*; 3) *da sinceridade do artista, ou seja, da força maior ou menor com a qual o próprio artista sente a emoção que transmite* (Tolstoi, 1896 – 1996: 141). No contexto destas palavras destaca-se que mesmo perante um baixo grau de *infecção*, há transferência de informação. Há transferência dum *enredo emocional* que acontece por via do inconsciente. Com isto, é possível que Tolstoi esteja a tocar num ponto essencial da nossa questão: na ficção, as ideias e as emoções são altamente contagiantes e as pessoas tendem a subestimar a sua imunidade a estas. O que devemos então daqui realçar é que as imagens resultantes da ficção podem agir diretamente sobre o sujeito e além disso, agir à margem de toda a meditação da linguagem, uma vez que o seu alcance ultrapassa em muito aquilo que é mera produção simbólica para se instalar no terreno das emoções de influência quase hipnótica. No concreto, vimos no **capítulo três** que a imagem animada é uma força que não necessita ser mediatizada pela palavra já que é nela que primordialmente coabitam os sonhos, as vontades e as emoções. E se isto acontece, é porque o nosso interesse se dirige mais às sensações comunicadas pela imagem e não tanto ao seu conteúdo figurativo, o que vem ainda reforçar a ideia de que o visível nos afecta na medida em que se dirige às pulsões e se relaciona com a potência do desejo (Metz, 1980: 70-71), impelindo-nos a encontrar simultaneamente os meios para amar ou odiar.

Como varias vezes fizemos notar, perante a necessidade de se produzir sentido sobre aquilo que somos e aquilo que nos rodeia, aceitamos a experiência da ficção como uma possibilidade ou um benefício, seja ela fantástica, impossível ou mesmo contraditória relativamente ao mundo real. Mesmo que a distância seja grande, fantasia e realidade são facilmente aproximadas pela tendência de imbricarmos o relato ficcional com as nossas próprias experiências e conhecimentos. Foi o que vimos no **ponto 4.1.5**. Mas esta constatação pode ainda ser reforçada com uma análise mais atenta à semiologia das personagens da animação. Sendo que estas personagens são apenas elementos de tinta sobre o papel, manchas químicas sobre uma película ou aglomerados de pixéis nos ecrãs, a verdade é que elas acabam por exercer um forte poder sobre as nossas vidas. Esta ideia

sustentada por Benjamin (1999), Adorno (1947) e entre outros Gottschall (2013: 144) revela que estes “seres” *«são pessoas feitas de tinta. Elas vivem em casas de tinta, em cidades de tinta, têm trabalhos de tinta e têm problemas de tinta. Elas transpiram tinta e choram tinta e quando se cortam até sangram tinta. Mesmo assim estas pessoas de tinta trespassam facilmente dos seus mundos de tinta para o nosso. Elas movem-se pelo nosso mundo e nele exercem um poder real»*. Talvez por acharmos que estas personagens são exatamente isso, apenas pessoas de tinta, avatares ou meras ilusões e que vivem em lugares distantes e artificiais, as suas vidas e as suas ideias não nos afetam. Essa sensação de distância em conjunto com a nossa natural aptidão de *voyeurs*, faz-nos baixar a guarda e tornam-nos inconscientemente indefesos perante o real poder de penetração que ocorre durante essa experiência de afeção. Porém, o reino da animação é quase sempre atraente, e se o é, é-o precisamente porque nos proporciona um lugar distante, intocável, fictício; um lugar que está muito mais em conformidade com os nossos desejos, sonhos e fantasias e exatamente por isso, um “tipo de lugar” que nos permite testar e consolidar uma necessidade ancestral de transcendência. De algum modo protegidos pela ideia de “faz de conta” à qual muitas vezes se junta uma boa dose de humor que nos desculpa e nos liberta de qualquer juízo mais contundente podemos, neste tipo de lugar, projetar a vontade de sermos aquilo que não somos e visualizarmos aquilo que na realidade não nos é possível concretizar.

SINOPSE DO CAPÍTULO

Em “COMO A ANIMAÇÃO NOS HUMANIZA: Juntando as peças” procuraram-se respostas para a questão basilar deste trabalho de investigação.

Com recurso a introspeções vindas da psicologia, das neurociências, da sociologia, da filosofia e de testemunhos de especialistas em evolução humana, ensaiou-se um entendimento sobre a dependência dos seres humanos relativamente às histórias e à ficção bem ainda sobre como os lugares do êxodo podem alterar significativamente a forma como processamos a informação.

Num primeiro momento as ciências vieram-nos dizer que a ficção é a nossa maior e melhor habilidade enquanto seres. Ela é um dos elementos essenciais do nosso nicho evolucionário. E se a ela estamos ligados é porque, na sua essência, a ficção é benéfica para nós: alimenta a nossa imaginação, reforça hábitos morais, dá-nos terreno seguro para treinarmos inseguranças e incertezas (Gottschall). No fundo, perante a necessidade de produzirmos sentido sobre aquilo que somos e aquilo que nos rodeia, aceitamos a experiência da ficção como uma possibilidade (benéfica), seja ela realista ou mesmo contraditória relativamente ao mundo real. Mesmo que essa distância seja grande, *mesmo que o espetáculo seja estranho*, fantasia e realidade são facilmente aproximadas pela tendência de imbricarmos o relato ficcional com as nossas próprias experiências e conhecimentos vividos, resultando daí um novo saber para o sujeito (Metz).

Em análise à semiologia da animação, verificou-se que perante o exercício de mediação entre o ser e o crer e entre a razão e a sem-razão, a animação surge como um recurso que nos permite criar contrapontos interessantes entre a natureza e a cultura, a realidade e a fantasia, a regra e a arte, a vida e a morte e concretamente a problematizar o homem e o mundo, quer do ponto de vista ético em função das convenções sociais e dos valores políticos dominantes, quer do ponto de vista metafísico, em função das questões mais universais e transcendentais. A sua tendência para denunciar, ironizar, criticar, questionar e reavaliar domínios da existência, nomeadamente aqueles que mais se prendem com a questão da autorreferência humana, devolve-nos o relato mais essencial do mundo e do ser humano. Ao desafiar as leis da física e as normas culturais, este meio origina ainda todo um universo de mudanças e combinações criativas, materializando aquela que é porventura, a fenomenologia do espírito humano. Ajudada pela curiosidade intelectual e num claro jogo paradoxal, a descomprometida artificialidade da animação reportar-nos interessantíssimas questões de ordem epistemológica e ontológica em função dos diversos géneros e graus de crença que permite criar, tornando-se num *investimento homeostático* que nos permite experimentar novas pulsões e apurar novos conhecimentos.

CAPÍTULO 5

CAPÍTULO 5

ESTUDO DE CASO

5.1 Metodologia

Até ao momento o nosso trabalho tem vindo a seguir os principais parâmetros de uma pesquisa qualitativa⁶⁵, cujos métodos, formas e objetivos se têm vindo a centrar no carácter descritivo, no enfoque indutivo e na análise bibliográfica sobre a recepção/interpretação que as pessoas fazem das coisas e da vida (Godoy, 1995a: 62), no âmbito de um processo de comunicação que passa por imagens (e sons) que nem sempre advêm de um referente real. Porém, segundo Manning (1979: 669), Pope & Mays (1995: 42-45), o desenvolvimento de um estudo de pesquisa qualitativa poderá ser enriquecido por outros agentes orientadores e controladores de interpretação, vindos de uma *realidade espacial* e de uma *entidade física específicas*. Assim, nas próximas páginas, iremos analisar 65 casos práticos que acompanhamos de perto, entre 2006 e 2013 em jovens entre os 20 e 23 anos. Mas antes de o fazermos, importa esclarecer que a pesquisa feita diretamente no local da origem dos dados, fez de nós um instrumento fundamental de tradução que, ao longo do processo, nos levou a empregar uma lógica empírico-científica (baseada em caminhos metodológicos e proposicionais específicos) e à necessidade de, por vezes, executar uma análise supra fenomenológica sempre que o assunto se mostrou ser singular e deteve um certo grau de ambiguidade.

Ao compreender um conjunto de diferentes pontos de vista vindos de diversas áreas do saber que resultaram, como vimos entre o capítulo 1 ao 4, na descrição e descodificação de diversos componentes e fenómenos de um sistema complexo de significados, a seguinte fase permitir-nos-á, por um lado, traduzir o sentido desses fenómenos no contexto social atual e, por outro, reduzir a distância entre teoria e produto.

Conscientes de que todo o tipo de análise e respetivas interpretações podem revelar algum grau de falibilidade ou limitação mesmo depois dos contornos científicos trazidos pelas aportações da neurologia e da filosofia dos capítulos anteriores, queremos a este estudo ainda juntar alguns dados quantitativos que por nós foram recolhidos e tratados.

Embora o método qualitativo difira do quantitativo quanto à forma, método e ênfase, estes dois métodos podem complementar-se e não gerar uma relação de oposição entre si (Pope & Mays, 1995: 42). Enquanto o primeiro traz como especial contributo aos trabalhos de pesquisa uma mistura de procedimentos de cunho racional e intuitivo, capazes de contribuir para uma

melhor compreensão de fenómenos que transcendem o pensamento lógico, o método quantitativo traz rigor e objetividade na tradução desses dados.

À pesquisa qualitativa vamos, portanto, juntar a pesquisa quantitativa. Ao triangular ideias obtidas por diversas fontes, pretendemos obter uma **validação convergente** (Campbell & Fiske, 1959) que saliente os aspetos dinâmicos, holísticos e individuais da experiência humana no contexto daqueles que estão a vivenciar o fenómeno.

Com a convergência destes dois métodos passaremos, segundo Duffy (1987: 131), a:

- congregar o controlo da subjetividade (pelo método quantitativo) com a compreensão da perspectiva dos agentes envolvidos no fenómeno (pelo método qualitativo);
- congregar a identificação de variáveis específicas (pelo método quantitativo), com uma visão global do fenómeno (pelo método qualitativo);
- completar um conjunto de factos associados ao emprego da metodologia quantitativa com uma visão de natureza dinâmica da realidade;
- enriquecer constatações obtidas pelo método qualitativo com análise de fatos por nós acompanhados e quantificados;
- reafirmar a validade e a fiabilidade das descobertas pela triangulação dos resultados aferidos pelos dois métodos.

5.2 Contexto da recolha dos casos de estudo

Os trabalhos que nos servirão de referência foram realizados por alunos do curso de licenciatura em Artes Digitais e Multimédia da Escola Superior de Artes e Design de Matosinhos que integra o ensino superior politécnico, onde desempenhamos funções de docência desde 1997.

No âmbito da oferta formativa, o Curso de Artes Digitais e Multimédia é recente (2007) relativamente a outros ministrados pela ESAD-Matosinhos desde 1989. No seu plano curricular inscreve-se a disciplina de Projeto (que leccionamos desde a abertura do curso), uma disciplina anual do terceiro ano, de carácter prático-laboratorial com 4 horas semanais de contacto com os alunos. É desta disciplina que nasce uma proposta de estudo, de experimentação e de criação de um pequeno filme/ projeto de animação e é da mesma que saem os 65 casos que mais á frente nos propomos analisar.

Dividida em três fases distintas, a proposta inicia-se com um breve enquadramento histórico sobre os processos conducentes ao visionamento da imagem em movimento; os fundamentos da animação e a sua aplicação em suportes cinemáticos emergentes; os

princípios, as técnicas e os autores de referência; e as principais diferenças entre a animação comercial, a animação de autor/ experimental e a animação para jogos.

Nesta primeira fase é pedido aos alunos que desenvolvam 4 exercícios muito curtos e específicos de experimentação de técnicas e de aplicação dos princípios básicos de animação. Numa segunda fase, os alunos são convidados a apresentar um trabalho de investigação sobre um autor ou uma técnica específica de animação e, por fim, numa terceira fase, os mesmos são levados a executar um pequeno filme de animação que perante o exíguo tempo que a disciplina dispõe, resulta muitas vezes mais numa “experiência” do que propriamente naquilo que se poderá chamar “filme”. Ainda assim, é com satisfação que dizemos que independentemente do tipo de resultados, todas as “experiências” têm sido muito positivas e têm tido por parte dos alunos uma grande aceitação e uma enorme dedicação.

Sobre estes filmes/ projetos de animação queremos salientar que a proposta contempla dois tipos de resposta com dois propósitos bastante distintos:

1. ser um projeto de animação inteiramente livre e pessoal (numa direção de um trabalho de autor) em que o aluno decide tudo: o que quer contar, de que forma o quer fazer e com que tom o quer figurar;
2. ser um projeto de animação que responde a uma causa, a um concurso ou a uma ação social, o que por norma parte de um argumento ou guião já definidos.

Esta dupla possibilidade permite aos alunos das diversas áreas optativas⁶⁶ adequar as respostas aos seus interesses pessoais, às oportunidades do momento e ao desenvolvimento daquelas que são as suas capacidades comunicativas, técnicas e tecnológicas. Como se compreenderá, o número de trabalhos livres e o de trabalhos com um tema definido varia de ano para ano, mas este facto não deixa de ser interessante porque por muito que os concursos ou as ações sociais sejam alicientes, há sempre um número muito considerável de alunos que prefere fazer a experiência de tudo criar e tudo transcender.

Este facto é relevante para a nossa pesquisa porque os trabalhos que nos interessa analisar são precisamente estes, ou seja, os que resultam de uma liberdade total de comunicação e de expressão. É a partir deste pressuposto de “liberdade” que analisamos no **ponto 2.4.1 (interpretação)** que entendemos poder avaliar a real força da animação quer através das suas possibilidades de tradução de processos de humanização quer da sua pertinência no atual contexto social e segundo a comunidade em estudo.

A análise que vamos construir a partir do próximo ponto, tem por base o diretório dos 65 filmes realizados por alunos do 3º ano do Curso de Artes Digitais e Multimédia da Esad-Matosinhos entre 2006-2013, que se apresenta em ANEXO – 1. Cada filme está devidamente

identificado com um título, o nome e nacionalidade do autor, o ano em que foi realizado e uma breve descrição do seu conteúdo. Além destes dados, cada um deles está ainda classificado por um **tema** e um **género**. O grau de proximidade do autor ao tema será posteriormente identificado e resultará para além de uma recolha pessoal de impressões, da análise das memórias justificativas dos projetos.

Acreditamos que serão sobretudo estes três últimos tópicos que no concreto nos permitirão estabelecer pontes com os capítulos anteriores e, conseqüentemente, nos levarão à triangulação de ideias e à **validação convergente de dados** no intuito de conseguirmos dar resposta à nossa questão.

5.3 Principais pontos de análise

São então três os principais pontos de análise deste estudo de caso:

1. Sabendo-se que os alunos tiveram total liberdade para contar uma história, o que se pretende aferir em primeiro lugar é: **qual o tema ou tópico escolhido**. Da Abstração ao Crime, da Conquista, à Decadência e à Solidão, do Sonho ao Amor à Transformação e à Vida, será essa escolha que, entre outras, nos vai revelar o que realmente é pertinente para a comunidade em estudo comunicar, nessa fase específica da sua vida e na conjuntura social em que se encontra inserida. Quer se trate de um assunto concreto ou abstrato e quer o mesmo espelhe uma preocupação pessoal ou coletiva, o que se pretende retirar deste tipo de análise é o tipo de “preocupação” que mais se evidenciou e que por isso espoletou um desejo de ser figurado através de uma *forma* de animação.
2. Em segundo lugar pretendemos analisar **qual o género escolhido para traduzir essa mesma preocupação**. A forma como um tema ou assunto são tratados vai-nos dar um “tom” ao discurso e revelar muita da importância que especificamente esse tem para o autor; a forma como o perturba, o invade ou como interfere com a sua vida vai, na verdade, definir a intensidade e a forma como essa comunicação é expressa. A maturidade, o grau de consciência e a noção de realidade relativamente ao assunto que se tornou mais saliente também se vê na forma como os temas são abordados. Assim, variando entre outros entre a Ação, a Comédia, o Drama, a Fantasia ou Sátira, veremos qual o “tom” atribuído à preocupação ou tema escolhidos.

3. Em terceiro lugar tentaremos analisar o modelo discursivo dos trabalhos, ou seja, qual a proximidade do tema relativamente à vivência do autor e qual o efeito que este teve para o mesmo durante ou após a realização do filme. Nesta análise pretendemos identificar, sempre que possível se o filme foi um exercício Experimental, se foi um Autorretrato ou se foi Autorreferencial e se deles resultou algum tipo de realização ou purificação emocional.

5.4 Análise geral dos dados

Com base no diretório de filmes que se apresenta em ANEXO – 1 foi sintetizada a seguinte informação relativamente aos principais temas e géneros dos filmes em estudo:

Diagrama 1: Sumário dos temas e géneros dos filmes:

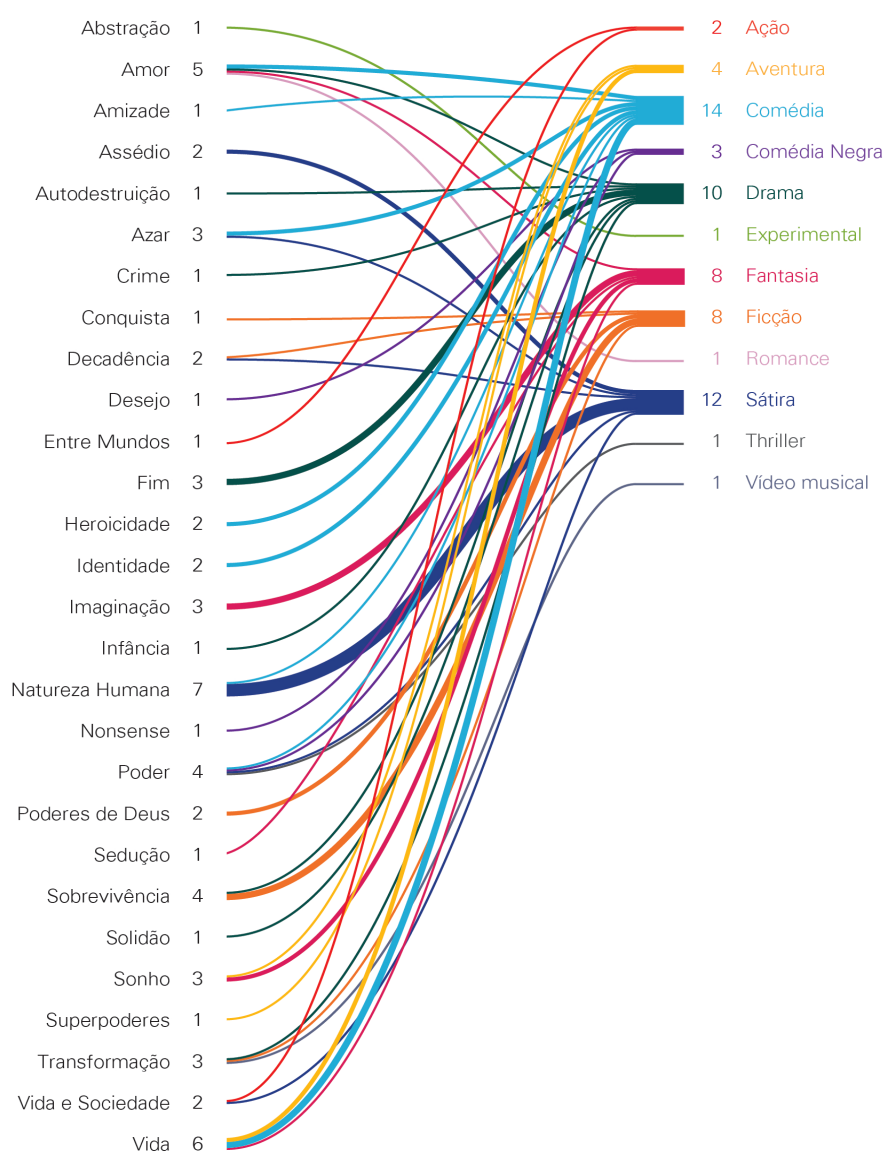
Filme 01. Drama sobre a Sobrevivência	Filme 34. Fantasia sobre a Imaginação
Filme 02. Fantasia sobre a Vida	Filme 35. Fantasia sobre o Sonho
Filme 03. Aventura sobre a Vida	Filme 36. Ficção sobre a Decadência
Filme 04. Ficção sobre a Sobrevivência	Filme 37. Romance sobre o Amor
Filme 05. Vídeo Musical sobre a Transformação	Filme 38. Ficção sobre a Sobrevivência
Filme 06. Aventura sobre Superpoderes	Filme 39. Comédia sobre o Poder
Filme 07. Drama sobre a Solidão	Filme 40. Sátira sobre a Vida e Sociedade/ Trabalho
Filme 08. Sátira sobre a Natureza Humana	Filme 41. Comédia sobre o Amor
Filme 09. Drama sobre a Infância	Filme 42. Comédia sobre a Vida
Filme 10. Ficção sobre a Conquista	Filme 43. Comédia Negra sobre o Desejo
Filme 11. Comédia sobre o Azar	Filme 44. Drama sobre o Fim
Filme 12. Comédia sobre o Amor	Filme 45. Comédia sobre a Vida
Filme 13. Ação sobre Entre Mundos	Filme 46. Sátira sobre a Natureza Humana
Filme 14. Drama sobre a Autodestruição	Filme 47. Fantasia sobre a Sedução
Filme 15. Ficção sobre a Transformação	Filme 48. Fantasia sobre a Imaginação
Filme 16. Comédia sobre o Azar	Filme 49. Drama sobre o Amor
Filme 17. Sátira sobre a Natureza Humana	Filme 50. Drama sobre a Transformação
Filme 18. Ação sobre Vida e Sociedade	Filme 51. Fantasia sobre o Amor
Filme 19. Comédia sobre a Identidade	Filme 52. Drama sobre o Crime
Filme 20. Comédia Negra sobre Nonsense	Filme 53. Sátira sobre a Natureza Humana
Filme 21. Drama sobre o Fim	Filme 54. Fantasia sobre a Imaginação
Filme 22. Comédia sobre Heroicidade	Filme 55. Sátira sobre o Azar
Filme 23. Experimental sobre Abstração	Filme 56. Comédia sobre a Natureza Humana
Filme 24. Ficção sobre Sobrevivência/ Coragem	Filme 57. Sátira sobre a Decadência
Filme 25. Aventura sobre o Sonho	Filme 58. Sátira sobre a Natureza Humana
Filme 26. Ficção sobre os Poderes de Deus	Filme 59. Sátira sobre Poder
Filme 27. Sátira sobre o Assédio	Filme 60. Thriller sobre o Poder
Filme 28. Comédia Negra sobre o Poder	Filme 61. Comédia sobre a Amizade
Filme 29. Sátira sobre o Assédio	Filme 62. Drama sobre o Fim
Filme 30. Fantasia sobre o Sonho	Filme 63. Comédia sobre Heroicidade
Filme 31. Sátira sobre a Natureza Humana	Filme 64. Comédia sobre a Vida
Filme 32. Comédia sobre a Identidade	Filme 65. Aventura sobre a Vida
Filme 33. Ficção sobre os Poderes de Deus	

Dos 65 casos analisados constata-se através do **Diagrama 1** que os temas escolhidos foram (por ordem alfabética): Abstração, Amor, Amizade, Assédio, Autodestruição, Azar, Crime, Conquista, Decadência, Desejo, Entre Mundos, Fim, Heroicidade, Identidade, Imaginação, Infância, Magia, Natureza Humana, *Nonsense*, Poder, Poderes de Deus, Sedução, Sobrevivência, Solidão, Sonho, Superpoderes, Transformação, Vida e Sociedade e Vida.

Por sua vez, os géneros escolhidos para os traduzir foram (também por ordem alfabética): Ação, Aventura, Comédia, Comédia Negra, Drama, Experimental, Fantasia, Ficção, Romance, Sátira, Thriller e Vídeo Musical.

Uma vez que várias pessoas abordaram o mesmo tema e pontualmente escolheram diferentes formas de o tratar, processamos a seguinte relação no **Diagrama 2**:

Diagrama 2: Quantificação dos temas e respetivos géneros



A análise a este diagrama revela aquelas que são as grandes tendências tanto em termos de temas como de géneros. A **Natureza Humana**, a **Vida** e o **Amor** surgem como os temas mais recorrentes e a **Comédia**, a **Sátira** e o **Drama** como os géneros mais usados na sua tradução. Ainda dentro do âmbito desta análise, o próximo diagrama procura mostrar de forma mais nítida o número de filmes que abordaram o mesmo tema e os géneros que foram respetivamente escolhidos para os figurar.

Diagrama 3: Quantificação de filmes que abordam o mesmo tema e os géneros escolhidos para os figurar:

Abstração	1	1 Experimental
Amor	5	2 Comédia, 1 Drama, 1 Fantasia, 1 Romance
Amizade	1	1 Comédia
Assédio	2	2 Sátira
Autodestruição	1	1 Drama
Azar	3	2 Comédia, 1 Sátira
Crime	1	1 Drama
Conquista	1	1 Ficção
Decadência	2	1 Ficção, 1 Sátira
Desejo	1	1 Comédia Negra
Entre Mundos	1	1 Ação
Fim	3	3 Drama
Heroicidade	2	2 Comédia
Identidade	2	2 Comédia
Imaginação	3	3 Fantasia
Infância	1	1 Drama
Natureza Humana	7	6 Sátira, 1 Comédia
Nonsense	1	1 Comédia Negra
Poder	4	1 Comédia, 1 Comédia Negra, 1 Sátira, 1 Thriller
Poderes de Deus	2	2 Ficção
Sedução	1	1 Fantasia
Sobrevivência	4	2 Ficção, 1 Aventura, 1 Drama
Solidão	1	1 Drama
Sonho	3	2 Fantasia, 1 Aventura
Superpoderes	1	1 Aventura
Transformação	3	1 Ficção, 1 Drama, 1 Vídeo musical
Vida e Sociedade	2	1 Ação, 1 Sátira
Vida	6	3 Comédia, 2 Aventura, 1 Fantasia

Do exposto sobressai, por exemplo, que temas como o **Amor** ou o **Poder** são abordados através de diversos géneros, os quais lhes extraem as suas mais variadas nuances e performances. Por sua vez os temas **Natureza Humana**, **Fim** e **Imaginação** não variam muito de tom nem de forma, sendo que a sua tradução fica quase sempre circunscrita a um mesmo género. Este fato parece denunciar que certos temas reúnem uma grande unanimidade relativamente à forma como são interpretados e consequentemente ao tom que lhes é atribuído para figurar a sua representação.

5.4.1. Temas

Da análise entre os **Diagramas 1, 2 e 3** podemos reunir a seguinte informação relativamente aos temas:

Diagrama 4: Número de vezes que o mesmo tema foi abordado e respectivo percentual

7	Natureza Humana	7	Natureza Humana	10,77 %
6	Vida	6	Vida	9,23 %
5	Amor	5	Amor	7,70 %
4	Poder	4	Poder	6,15 %
4	Sobrevivência	4	Sobrevivência	6,15 %
3	Azar	3	Azar	4,61 %
3	Fim	3	Fim	4,61 %
3	Imaginação	3	Imaginação	4,61 %
3	Sonho	3	Sonho	4,61 %
3	Transformação	3	Transformação	4,61 %
2	Assédio	2	Assédio	3,08 %
2	Decadência	2	Decadência	3,08 %
2	Heroicidade	2	Heroicidade	3,08 %
2	Identidade	2	Identidade	3,08 %
2	Poderes de Deus	2	Poderes de Deus	3,08 %
2	Vida e Sociedade	2	Vida e Sociedade	3,08 %
1	Abstração	1	Abstração	1,54 %
1	Amizade	1	Amizade	1,54 %
1	Autodestruição	1	Autodestruição	1,54 %
1	Crime	1	Crime	1,54 %
1	Conquista	1	Conquista	1,54 %
1	Desejo	1	Desejo	1,54 %
1	Entre Mundos	1	Entre Mundos	1,54 %
1	Infância	1	Infância	1,54 %
1	Nonsense	1	Nonsense	1,54 %
1	Sedução	1	Sedução	1,54 %
1	Solidão	1	Solidão	1,54 %
1	Superpoderes	1	Superpoderes	1,54 %

Como se pode verificar nos Diagramas anteriores, o tema que mais vezes foi escolhido e que por isso reflete perante os outros um maior interesse, curiosidade, desafio ou inquietação foi a **Natureza Humana** (10,77%). Neste caso, o tema é essencialmente retratado através da figuração de uma série de comportamentos e modelos de reação humana às mais variadas situações. De crianças desajustadas que tudo fazem para ser aceites às diversas personalidades e fraquezas de jovens, homens e mulheres, este tópico é o que parece preencher grande parte das preocupações e do imaginário da comunidade em estudo. O segundo tema mais vezes abordado foi a **Vida** (9,23%). Através da figuração dos seus processos e das suas transitoriedades vemos nos trabalhos que a retratam estações do ano a

transformarem-se ciclicamente num contínuo sem fim e animais a viverem ora “vida de animal” ora “vida com características humanas”.

O terceiro tema mais abordado foi o **Amor** (7,70%). Potente elemento emocional, este assunto é recorrentemente retratado como um sentimento difícil de definir e de lidar mas que de uma forma geral todos ambicionam viver de forma positiva.

Depois do Amor segue-se o **Poder** e a **Sobrevivência** (6,15% cada). Enquanto o primeiro retrata formas de superioridade de forças sociais e regimes políticos, nomeadamente o capitalismo, o segundo vai basear-se mais uma vez em modelos de reação humana que decorrem de confrontos com assuntos que para nós, humanos, são desconfortáveis ou desconhecidos.

O **Azar**, o **Fim**, a **Imaginação**, o **Sonho** e a **Transformação** são os temas que se seguem (4,61% cada). O azar surge em todos os casos como sátira ou comédia aos acasos da vida; o fim como algo inevitável relacionado com a morte, logo com algo que jamais terá retorno; a Imaginação como uma dimensão infinita por onde o espírito humano pode deambular livremente; o sonho, sempre colorido e diversificado, como escape à realidade; e a transformação como possibilidade de libertação dos constrangimentos da vida e da nossa condição humana.

O **Assédio**, a **Decadência**, a **Heroicidade**, a **Identidade**, os **Poderes de Deus** e a **Vida e Sociedade** (3,08% cada) são os temas seguintes. Partindo de referências reais ou de um qualquer devaneio da imaginação, estes temas ilustram ora acontecimentos e pressões sociais a que estamos todos sujeitos, ora desafiam limites dessas mesmas pressões, reavaliando os domínios da existência.

Por fim, a **Abstração**, a **Amizade**, a **Autodestruição**, o **Crime**, a **Conquista**, o **Desejo**, o **Entre Mundos**, a **Infância**, o **Nonsense**, a **Sedução**, a **Solidão** e os **Superpoderes** (1,54% cada) são temas que no geral representam igualmente os limites dos comportamentos e da existência humana, mas aqui encontramos também a abstração dos mesmos.

Numa análise mais atenta aos filmes em estudo é possível notar que todos os temas escolhidos podem no entanto ser condensados em quatro temas capitais: **Natureza Humana**, **Vida**, **Imaginação** e **Abstração**. Se a **Natureza Humana** se define genericamente por um conjunto de elementos ou assuntos que andam em torno de sentimentos, comportamentos e padrões de reação e que de alguma forma são comuns a todos os seres humanos então, partindo deste pressuposto, assuntos como o Amor, o Poder, a Sobrevivência, a Autodestruição, o Desejo ou, entre outros, a Solidão, poderão ser-lhe associados, uma vez que estes (e no contexto efetivo destes filmes), dão forma ou são eles próprios parte dos elementos que compõem essa mesma Natureza. Por sua vez, ao tema **Vida** - conceito muito

amplo que admite diversas definições -, poder-se-á, por um lado, associar a Transformação (no sentido em que a vida se define ela própria pela sua transitoriedade) e os Poderes de Deus que nos dois exemplos que retrataram o tema mostram que essa transitoriedade não depende apenas do livre arbítrio dos humanos mas especialmente de uma força maior a qual a cultura ocidental representa através da figura-imagem de Deus. Ao tema **Imaginação** que no seu âmago cultiva a faculdade com que o espírito cria imagens, representações e fantasias -, poder-se-ão associar os temas Sonho, Entre Mundos e Super Poderes uma vez que todos eles exploram os limites da existência e da expressão que vão muito para além do real. Por fim, ao tema **Abstração** que surge em menor percentagem mas que merece também aqui ser considerado, poder-se-á juntar o *Nonsense* uma vez que, ao contrário dos restantes temas estes emergem de um exercício muito pessoal que não tem por finalidade a partilha de sentimentos comunitários mas sim expandir e explorar as formas, as técnicas e os métodos da criação cinematográfica.

O próximo diagrama mostra então como os 65 filmes foram reunidos em 4 temas principais:

Diagrama 5: Formação dos 4 temas principais e respetivo percentual

7	Natureza Humana	67,7 %
5	Amor	
4	Poder	
4	Sobrevivência	
3	Azar	
3	Fim	
2	Assédio	
2	Decadência	
2	Heroicidade	
2	Identidade	
2	Vida e Sociedade	
1	Amizade	
1	Autodestruição	
1	Crime	
1	Conquista	
1	Desejo	
1	Infância	
1	Sedução	
1	Solidão	
<hr/>		
	Natureza Humana	67,7 %
	Vida	17,0 %
	Imaginação	12,3 %
	Abstração	3,0 %

Como se pode verificar, o tema **Natureza Humana** reúne um total de 67,7% das preferências (ou das inquietações) da comunidade em estudo. Por sua vez, a **Vida** e os seus fatores de transitoriedade aqui também definidos pela Transformação e pelos Poderes de Deus, reúne um total de 17,0% das preferências temáticas. Logo de seguida a **Imaginação** que explora questões que se prendem com uma premente necessidade de transcendência, reúne um total de 12,3%. Por fim a **Abstração** reúne um percentual de 3,0% das preferências totais em estudo.

5.4.2 Géneros

Relativamente aos géneros escolhidos para tratar os diversos temas, reuniu-se a seguinte informação a partir da análise dos **Diagramas 1, 2 e 3**:

Diagrama 6: Preferência de géneros para traduzir ou dar “tom” aos temas e respetivo percentual

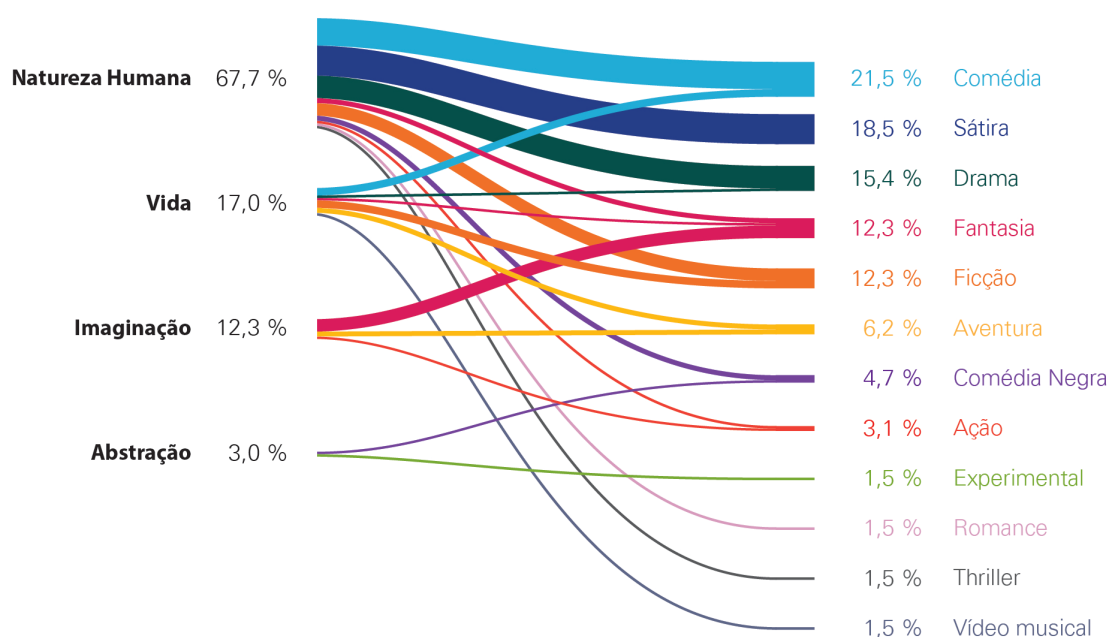
14	Comédia	21,5 %
12	Sátira	18,5 %
10	Drama	15,4 %
8	Fantasia	12,3 %
8	Ficção	12,3 %
4	Aventura	6,2 %
3	Comédia Negra	4,7 %
2	Ação	3,1 %
1	Experimental	1,5 %
1	Romance	1,5 %
1	Thriller	1,5 %
1	Vídeo musical	1,5 %

Como se constata a **Comédia** é a forma preferida para traduzir a maioria dos temas, somando um total de 21,5% das preferências da comunidade em estudo. Segue-se a **Sátira** (18,5%), o **Drama** (15,4%), a **Fantasia** (12,3%) e a **Ficção** (12,3%). Com uma percentagem mais baixa surge a **Aventura** (6,2%), a **Comédia Negra** (4,7%) e a **Ação** (3,1%). O **Experimental**, o **Romance**, o **Thriller** e o **Vídeo musical** surgem de forma pontual, somando um total de 1,5% cada.

Mas sobre a escolha dos géneros podemos aferir importantes conclusões já que estes refletem a forma como o assunto, tema ou preocupação é importante para os criadores dos filmes. A forma como o tema os perturba, invade ou interfere e a maturidade, o grau de

consciência e a noção de realidade que os autores têm sobre o assunto, vêm em muito definir o tom da abordagem, do regime e das estratégias de comunicação. Assim, para podermos ter uma noção global entre temas e géneros, agrupamos os filmes nos 4 temas principais e a estes fizemos corresponder os respetivos géneros. O resultado final pode ser observado no seguinte diagrama:

Diagrama 7: Percentagem dos 4 temas principais e dos respetivos géneros escolhidos para os figurar



O presente diagrama evidencia que o tema **Natureza Humana** é o mais expressivo não só em número de preferências como na forma como é figurado através de quase todos os géneros. Enquanto a **Comédia** e o **Drama** formam uma boa parte do seu percentual, (16,9% e 13,9% respetivamente), a **Sátira** destaca-se como o género de eleição para o figurar (18,5%). A escolha de um tom mordaz que ridiculariza os vícios e os defeitos da humanidade parece mostrar-nos o quão crítica é a comunidade em estudo relativamente aos seus semelhantes e o quanto a animação lhes serve para mostrar e denunciar todo o tipo de assuntos envolvidos na condição humana. Em todos os filmes deste grupo, há que destacar, por um lado, o potencial metonímico dos variados processos de figuração e, por outro os seus sistemas de significação. É desta poderosa junção que criador e espectador constroem um *autoentendimento e autoconhecimento* de si próprios. Como vimos nos **Capítulos um e**

quatro, mesmo que o referente se distancie da realidade ou o espectador ache o espetáculo estranho, há, ainda assim, transferência de imaginário e isto acontece porque independentemente do grau ou regime de realidade dessas representações, o ser humano tem uma tendência natural de ao relato presenciado fazer corresponder a experiência pessoal. (Vejam-se os Filmes nº 01, 04, 07, 08, **09**, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 24, 27, 28, 29, **31**, 32, 36, **37**, 38, 39, 40, 41, 43, 44, 46, 47, 49, 51, 52, 53, 55, 56, 57, 58, **59**, 60, 61, 62 e 63). O tema **Vida**, assunto sério e vasto, foi neste estudo quase sempre perspectivado de uma forma positiva e representado através da **Comédia** (4,7%), da **Ficção** (4,7%) e da **Aventura** (3,1%). Em menor percentagem foi também representado através do **Drama**, da **Fantasia** e do **Vídeo Musical** (1,5% cada). Nos trabalhos que abordaram especificamente este tema é possível notar que embora o tom das representações varie, a maioria delas tende para o *modo imitativo* (Wells, 2005: 85), não tanto no sentido de decalcar os filmes *live-action* mas na forma como se aproximam da realidade em termos de narrativa. (Vejam-se os Filmes nº 02, 03, 05, 15, 26, 33, 42, 45, 50, 64 e 65).

O tema **Imaginação** vai buscar essencialmente à **Fantasia** o seu universo de expressão (7,7%), seguindo-se a **Aventura** (3,1%) e a **Ação** (1,5%). Os trabalhos que abordam este tema tendem todos para o *modo fantástico* (Wells, 2005: 86) e como tal, na sua essência estão todos envoltos num surrealismo que explora as fronteiras da realidade e preconiza modos de pensar livres de toda a preocupação racional, moral ou estética, radicando a criação nos automatismos psíquicos, no subconsciente e no sonho. (Vejam-se os Filmes nº 6, 13, 25, 30, 34, 35, 48 e 54).

A **Abstração** que varia entre os géneros **Experimental** (1,5%) e **Comédia Negra** (1,5%), denuncia nestes casos uma espécie de separação mental de um ou mais elementos concretos de uma totalidade complexa. Por outras palavras, os filmes deste grupo emergem de um exercício muito pessoal (por vezes sensorial) e tendem a ligar o processo criativo à ênfase do pensamento e da emoção do momento do seu criador. E porque desafiam convenções e métodos e tendem a questionar a representação da verdade e do real, estes assentam mais no *modo subjetivo* e no *pós-moderno* (Wells, 2005: 86), uma vez que não dependem da opinião dos outros nem tão pouco têm por finalidade a partilha de sentimentos comunitários. (Vejam-se os Filmes nº 20 e 23).

5.4.3 Modelo discursivo

Neste ponto pretendemos analisar a proximidade do tema relativamente à vivência do autor e o efeito que eventualmente este provocou no mesmo durante ou após a realização dos filmes.

Com a divisão do modelo discursivo (Nogueira, 2010-II: 104) em 5 níveis distintos, procuraremos concretamente identificar se:

- a) o filme foi um exercício **Experimental** do qual resultou algum tipo de experiência sensorial;
- b) o filme é um **Autorretrato no qual o autor tende a mimetizar-se e** do qual resultou algum tipo de purificação emocional;
- c) o filme é **Autorreferencial**, ou seja, se o assunto tratado foi de alguma forma vivido ou presenciado pelo autor e se dele resulta algum tipo de catarse;
- d) o filme é um **Relato** eminentemente **Ficcional**, resultante da imaginação do qual resultou algum tipo de realização emocional;
- e) o filme é **Autorreferencial ou Ficcional e se se manifesta por antropomorfismo via metagoge**, ou seja, através da atribuição de características humanas a animais ou objetos inanimados, o autor se revê ou revê um seu semelhante, resultando daí também uma possível catarse em forma de caricatura.

Esta análise que resulta de um acompanhamento muito atento da nossa parte durante todo o processo de realização dos projetos, contempla um registo de desabafos e confidências que aconteceram em aula, entre aluno e professor e que revelam muita da vivência dos autores relativamente aos temas escolhidos. A leitura das memórias justificativas que sempre acompanham os projetos revelou-se igualmente útil e interessante para percebermos o grau de penetração e a abrangência psico-emocional que este tipo de propostas pode espolatar nos alunos.

Durante o acompanhamento dos projetos tornou-se claro que é sobretudo no momento da elaboração do guião e da sua tradução técnica e estética que os criadores passaram a ter consciência das suas próprias vivências e memórias e que são estas que estão na base da capacidade de mediar, selecionar e atribuir significado à expressão de uma série de aspectos particulares, relativamente a um determinado assunto. A tomada de consciência do quanto as ficções podem ajudar o autor e respetivos espectadores no processo de auto-entendimento e autoconhecimento, começa-se a formar a partir deste momento.

Com base na mediação de inúmeras operações de intimidade e de distanciamento que a comunidade em estudo foi revelando no ato de converter os seus objetos de desejo em obra, elaboramos o seguinte diagrama sobre os possíveis modelos discursivos:

Diagrama 8: Proximidade do tema relativamente à vivência do autor

Modelo discursivo
Experimental
Autorretrato
Autorreferencial
Relato ficcional
Autorreferencial ou Relato ficcional via metagoge

Filme 01.	Drama sobre a Sobrevivência	Relato ficcional
Filme 02.	Fantasia sobre a Vida	Relato ficcional
Filme 03.	Aventura sobre a Vida	Relato ficcional
Filme 04.	Ficção sobre a Sobrevivência	Relato ficcional
Filme 05.	Vídeo Musical sobre a Transformação	Relato ficcional
Filme 06.	Aventura sobre Superpoderes	Relato ficcional
Filme 07.	Drama sobre a Solidão	Autorreferencial/ metagoge
Filme 08.	Sátira sobre a Natureza Humana	Autorreferencial
Filme 09.	Drama sobre a Infância	Autorretrato
Filme 10.	Ficção sobre a Conquista	Autorreferencial
Filme 11.	Comédia sobre o Azar	Relato ficcional/ metagoge
Filme 12.	Comédia sobre o Amor	Relato ficcional
Filme 13.	Ação sobre Entre Mundos	Relato ficcional
Filme 14.	Drama sobre a Autodestruição	Autorreferencial
Filme 15.	Ficção sobre a Transformação	Relato ficcional
Filme 16.	Comédia sobre o Azar	Relato ficcional
Filme 17.	Sátira sobre a Natureza Humana	Relato ficcional
Filme 18.	Ação sobre Vida e Sociedade	Relato ficcional
Filme 19.	Comédia sobre a Identidade	Relato ficcional
Filme 20.	Comédia Negra sobre Nonsense	Relato ficcional
Filme 21.	Drama sobre o Fim	Relato ficcional
Filme 22.	Comédia sobre Heroicidade	Relato ficcional
Filme 23.	Experimental sobre Abstração	Experimental
Filme 24.	Ficção sobre Sobrevivência/ Coragem	Relato ficcional
Filme 25.	Aventura sobre o Sonho	Relato ficcional
Filme 26.	Ficção sobre os Poderes de Deus	Relato ficcional
Filme 27.	Sátira sobre o Assédio	Autorretrato
Filme 28.	Comédia Negra sobre o Poder	Relato ficcional
Filme 29.	Sátira sobre o Assédio	Autorreferencial
Filme 30.	Fantasia sobre o Sonho	Relato ficcional
Filme 31.	Sátira sobre a Natureza Humana	Relato ficcional
Filme 32.	Comédia sobre a Identidade	Relato ficcional
Filme 33.	Ficção sobre os Poderes de Deus	Relato ficcional

Filme 34.	Fantasia sobre a Imaginação	Autorreferencial
Filme 35.	Fantasia sobre o Sonho	Relato ficcional
Filme 36.	Ficção sobre a Decadência	Relato ficcional
Filme 37.	Romance sobre o Amor	Relato ficcional
Filme 38.	Ficção sobre a Sobrevivência	Relato ficcional
Filme 39.	Comédia sobre o Poder	Relato ficcional/ metagoge
Filme 40.	Sátira sobre a Vida e Sociedade/ Trabalho	Relato ficcional
Filme 41.	Comédia sobre o Amor	Relato ficcional
Filme 42.	Comédia sobre a Vida	Relato ficcional
Filme 43.	Comédia Negra sobre o Desejo	Relato ficcional
Filme 44.	Drama sobre o Fim	Autorreferencial
Filme 45.	Comédia sobre a Vida	Relato ficcional
Filme 46.	Sátira sobre a Natureza Humana	Autorreferencial
Filme 47.	Fantasia sobre a Sedução	Relato ficcional
Filme 48.	Fantasia sobre a Imaginação	Relato ficcional/ metagoge
Filme 49.	Drama sobre o Amor	Autorreferencial
Filme 50.	Drama sobre a Transformação	Relato ficcional
Filme 51.	Fantasia sobre o Amor	Autorretrato
Filme 52.	Drama sobre o Crime	Relato ficcional
Filme 53.	Sátira sobre a Natureza Humana	Relato ficcional
Filme 54.	Fantasia sobre a Imaginação	Relato ficcional
Filme 55.	Sátira sobre o Azar	Relato ficcional/ metagoge
Filme 56.	Comédia sobre a Natureza Humana	Relato ficcional
Filme 57.	Sátira sobre a Decadência	Relato ficcional
Filme 58.	Sátira sobre a Natureza Humana	Relato ficcional
Filme 59.	Sátira sobre Poder	Relato ficcional
Filme 60.	Thriller sobre o Poder	Relato ficcional/ metagoge
Filme 61.	Comédia sobre a Amizade	Relato ficcional/ metagoge
Filme 62.	Drama sobre o Fim	Relato ficcional
Filme 63.	Comédia sobre Heroicidade	Relato ficcional
Filme 64.	Comédia sobre a Vida	Relato ficcional/ metagoge
Filme 65.	Aventura sobre a Vida	Relato ficcional/ metagoge

a)

Começando pelo **Filme 23** que segue um **modelo experimental**, é possível notar que a autora teve por principal objetivo explorar “novas” dimensões de expressão sem que para tal tivesse condicionada a uma narrativa pré-definida. Ao rejeitar a objetividade habitual da representação para privilegiar uma sucessão de formas abstratas que se formam e transformam ao som de uma música igualmente abstrata (*Battles – UW*), sentiu-se que a criadora se libertou de uma série de regras e de convenções e se concentrou na criação do seu próprio vocabulário. Ao escolher este modelo, tornou-se evidente também para a restante comunidade em estudo que se tinha em mãos uma ferramenta extremamente flexível no que respeita à possibilidade de expressão e abordagem e que a mesma encorajou a autora a correr riscos e a percorrer uma vasta variedade de experiências – eminentemente sensoriais - durante todo o processo de animação. E porque se trata de um modelo que se socorre exatamente de experiências de ordem sensorial, o produto final mostra-se muito pessoal e

revela que a liberdade de expressão permite ao artista descobrir-se e realizar-se, através de um crescendo técnico, estético e temático.

b)

Igualmente muito pessoais, os **Filmes 9, 27 e 51** revelam a forma como as animações figuram um universo muito próprio, resultante de uma espécie de **autorretrato** dos seus criadores. Nestes casos, tanto a narrativa como a escolha técnica-estética para a sua tradução parecem constituir-se por (im)probabilidades por vezes controversas que advêm de múltiplos factores subjetivos ligados ao espírito, à cultura, à educação e à sensibilidade psicológica de cada um. Estes trabalhos que mais não são do que auto-percepções que derivam das vivências privadas dos autores, fazem com que a identidade dos mesmos se torne identidade animada com todas as suas intrínsecas ambivalências.

Num olhar mais atento a estes filmes e procurando perceber o efeito que estes poderão ter produzido nos seus criadores, há que referir que no caso do **Filme 9**, o autor optou por relatar um episódio mal resolvido da sua infância. Confessando várias vezes que este era para si um assunto muito sensível, entendeu no entanto que o exercício de o traduzir através de uma animação o poderia ajudar a exorcizar o assunto e reduzir a sua agonia. Entre um misto de distância que a animação promove relativamente à realidade e a sua inquestionável capacidade de penetração, resultou que esta experiência proporcionou ao autor estudar-se. Na análise do seu reflexo, tudo se tornou mais consciente, mais nítido e mais “leve” na media em que este conseguiu organizar ideias e emoções e assim libertar-se de sentimentos oprimidos. Embora a inexperiência dos processo de animação e o curto período de tempo que havia para desenvolver o projeto tivessem constituído um grande desafio para este autor, o resultado final foi satisfatório sobretudo pelo que o trabalho acabou por representar para ele.

Anexo 2

Os outros dois filmes revelam sensivelmente a mesma necessidade de catarse. O **Filme 27** mostra-nos um episódio de assédio que autora experienciou numa viagem de metro e do qual resultou uma tradução próxima da realidade. O final da história é, todavia, diferente: enquanto que na realidade a autora mudou de lugar, evitando o contacto com o agressor, no filme vê-se o que ela gostaria de ter feito mas não conseguiu fazer. Ao figurar esta vontade na animação, a autora confessou ter realizado a sua “vingança” e assim superado uma frustração causada pela falta de coragem no momento da agressão.

Por sua vez o **Filme 51** mostra o autor nas suas infindáveis buscas por um ideal feminino. Nesta peculiar animação, a necessidade de perceber as mulheres revela muita da curiosidade que o autor sente e a sua convicção de que por muito que se esforce, este assunto sempre o transcenderá. O facto do filme estar em *loop* pretende retratar precisamente esta convicção.

c)

São oito os filmes que neste estudo seguem um modelo **Autorreferencial** e, por isso, tratam assuntos que de alguma forma foram vividos ou presenciados pelos autores.

Dos **Filmes 08, 10, 14, 29, 34, 44, 46 e 49** destacamos, por exemplo, o **Filme 10** pelo facto do autor, professor de tango argentino, estar a retratar a sua “outra realidade” e a criar uma estória dentro da sua própria história. De ritmo sincopado e seguindo um compasso binário, o **Filme 10** é na verdade uma ficção que traduz tanto a essência do Tango através duma mescla de drama, de paixão, de sexualidade, de agressividade e de tristeza, como da cultura argentina na qual o autor se revê e se identifica. Os restantes filmes têm no seu âmago sempre algo de verídico. Neles notamos que a realidade se apresenta como matéria-prima da fábula que, através do exagero expressivo ou do simbolismo hiperbólico, figura vivências e nos devolve o retrato mais essencial do humano.

d)

O próximo grupo de trabalhos que têm por base um modelo discursivo eminentemente **Ficcional** e por isso se afasta um pouco mais de uma vivência pessoal dos factos, reúne um total de 44 filmes. Mesmo com um certo grau de distanciamento, importa no entanto fazer notar que nestas representações existe sempre um reflexo pessoal que resulta de um misto memória-imaginação dos criadores. Ao mediar a ficção com o produto das suas mentes, a maioria dos filmes promove uma fusão entre representação e a crença do espectador. Nestes trabalhos não há, portanto, uma preocupação de traduzir assuntos ou temas de uma forma muito pessoal mas há antes uma intensão de transmitir uma mensagem a um público específico e neste induzir algum tipo de reação. Pelo que nos foi possível observar, estas mensagens estão normalmente imbuídas de uma moral” ^{Anexo 3} que ao serem consolidadas por via de uma figuração particular, proporcionam uma espécie de purificação emocional aos seus criadores.

Os filmes que mais se destacam exatamente por tentar passar este tipo de mensagens são os **Filmes 01 e 31** que nos relatam de forma contundente algumas das fraquezas humanas; o **Filme 17** que pretende, segundo a autora, ser uma crítica social, uma sátira ao facto de as pessoas criarem muitos estereótipos e etiquetarem tudo e todos ^{Anexo 4} e o **Filme 59**, que denuncia de forma muito direta o poder Norte Americano através de uma viagem iconográfica. Mas neste grupo outros filmes se destacam por outro tipo de mensagens. Por um lado os **Filmes 26 e 33** falam-nos sobre os poderes e a interferência divina na vida dos humanos e o **Filme 50** retrata-nos a história de uma escrava que é comprada num feira e é transformada num pássaro para assim poder ser livre. Por contraste, num tom mais prosaico, o **Filme 37** mostra-nos um possível romance entre uma rapariga e um rapaz especial.

e)

No último grupo temos nove filmes que seguem um modelo **Autorreferencial ou Ficcional via metagoge** e que através da atribuição de sentimentos humanos a animais ou objetos particulares, os autores revêm-se ou fazem com que os seus semelhantes se revejam. Em torno destas características temos os **Filmes 07, 11, 39, 48, 55, 60, 61, 64 e 65** que similarmente ao grupo anterior tendem a abordar assuntos que dizem respeito à natureza humana sem no entanto usar representações que diretamente remetam para estes seres. Neste grupo destacamos dois filmes, o **Filme 48**, que nos mostra um lémure a desenhar e a brincar como que se de uma criança humana se tratasse e o **Filme 61**, uma comédia sobre a amizade entre uma galinha e uma t-shirt com pernas.

Nestes filmes em que os personagens se distanciam dos humanos em termos formais mas que os caracterizam em termos comportamentais, nota-se que facilmente se dá uma transferência de imaginário o que na maioria dos casos promove a abertura para um autoentendimento e autoconhecimento. No fundo, em troca de alguns minutos de entretenimento o público é “levado” a absorver a mensagem do filme e assim, juntamente com o autor, a realizar as suas comoções e catarses.

APORTAÇÕES FINAIS

Com o presente estudo de caso tentamos produzir dados concretos com o intuito de contribuir para uma melhor compreensão dos fenômenos descritos entre os capítulos um e quatro. Com rigor e objetividade, identificamos parâmetros sobre um possível alcance da animação nos processos de humanização e quantificamos variáveis visando construir uma visão aberta que salienta aspectos dinâmicos, holísticos e individuais da experiência humana, no contexto daqueles que estão a vivenciar o fenômeno.

No geral, os trabalhos realizados pela comunidade em estudo vieram mostrar que os assuntos que transcendem a nossa compreensão e que se prendem diretamente com o comportamento ou condição humana, nos causam um sério interesse e desconforto. Foram desses sentimentos que nasceram muitas das produções que, partindo de soluções que nem sempre seguiram uma lógica ou uma explicação racional revelaram muitas daquelas que são as mutações da vida e do ser humano, quer através das surpresas do imprevisível ou do inesperado quer dum ato mais imitativo e explícito da realidade. Ao reavaliarem domínios da existência, estes projetos fomentaram no seu âmbito, “terrenos de simulação” onde criadores e espectadores podem fazer “experiências seguras” no sentido de visualizar, testar e ajuizar uma série de situações que se prendem com temas ou assuntos *salientes*. Sem o *prejuízo* de se ter que passar pelos constrangimentos que possivelmente esses assuntos e respetivos sentimentos envolvem na realidade, foi possível perceber que pela capacidade recursiva de fazer ver uma coisa noutra, nos podemos estudar, perceber e conhecer a nossa natureza, a nossa condição e o meio que nos circunda. Ao sermos projetados para os mais variados contextos e cenários que ilustram de forma lúdica ou sarcástica problemas paralelos àqueles que nos preenchem o pensamento ou que simplesmente se apresentam no nosso dia-a-dia, os nossos cérebros são estimulados a praticar modelos de reação, de acordo com os diferentes desafios propostos. Mas de acordo com o que foi descrito no **capítulo 4**, a densidade dessa vivência dependerá porém, do grau de benefício que essas experiências nos podem proporcionar.

Se é certo que neste estudo quantificamos uma série de variáveis no sentido de obtermos uma projeção concreta da comunidade em estudo, a verdade é que esses resultados mais não expõem do que um princípio de liberdade radical e de abertura universal que, por isso mesmo, revelam respostas plurais, sempre diversificadas.

E porque a animação é ela própria um universo plural e diversificado que detém qualidades únicas enquanto máquina de representação ficcional, as suas valências vêm permitir aos artistas explorar a sua visão crítica sobre o mundo e encontrar soluções personalizadas para as traduzir. Além de ser uma potente ferramenta de comunicação e de figuração de emoções que crescentemente ganha importância no panorama comunicacional contemporâneo, denota-se que a animação abre com facilidade caminho ao auto-entendimento e gera todo o tipo de cenários que muitas vezes resultam num eficaz exercício de purificação emocional.

CONCLUSÃO

CONCLUSÃO

Ao longo do período de investigação e da elaboração da presente tese procuramos recolher diversos dados de várias áreas do saber e triangulá-los com um estudo de caso visando obter respostas à questão basilar com que abrimos este trabalho: **Como a ficção nos humaniza e qual a pertinência da animação nesse contexto.**

O percurso que até aqui fizemos levou-nos a perceber que o homem é um animal dependente de histórias e de ficção e que, no caso específico da animação, o que se evidencia é que mesmo que esta seja um meio extremamente expressivo e peculiar em que uns objetos se transformam noutros e em que espaços físicos se transformam em espaços emocionais e em reinos de profunda fantasia, existe neste meio uma particular relação de contiguidade com a lógica do funcionamento da nossa mente. Para além da enorme capacidade transferencial que nos viabiliza interpretações ora literais ora conceptuais de assuntos ou de estados complexos de tratar, a adaptação de ideias e sentimentos para a praxis visual, mostra que a animação, mais do que uma linguagem ou técnica para a produção de cinema, é uma ferramenta interrogativa, é um instrumento de continuidade de tradução de uma forma noutra que esquematicamente desmonta problemas, medos e convicções, permitindo-nos, assim, compreendê-los melhor. Sendo puramente simulacral, a verdade é que a animação vem possibilitar toda uma experiência de tangibilidade com a vida que dificilmente encontra par nas outras áreas de expressão.

Do ponto de vista artístico, vimos que esta, além de comunicar de forma alternativa aquilo que os seus criadores leem e absorvem das dinâmicas da vida, ela mostra ser extremamente eficaz na translação e adaptação de outros idiomas e formas de arte, *já que ela extrai os principais significados e efeitos das diversas áreas e impulsiona-as para a sua visualização em movimento*. Enquanto instrumento de tradução, a animação projeta muitas das qualidades humanas nos seus elementos, revelando uma quase obstinada vontade de (re)produzir processos que se assemelham com uma espécie de metonímia do próprio processo de vida. Nessa sua forma de emular a vida, que como vimos é complexa e exige um domínio pluridisciplinar que passa pela plástica (manipulação da matéria e dos materiais), pela cinética (o domínio expressivo sobre os movimentos) e pela mímica (figuração das emoções), ela revela também o dom de ser capaz de captar as mutações da vida e a surpresa do imprevisível e do inesperado. No entanto, uma vez que as suas representações podem não depender de nenhum referente real mas apenas do imaginário, nela tudo passa a ser possível

e no limiar da sua pretensão, esta pode não procurar apenas **produzir o mundo ou a vida, mas sim, criá-los**, como uma prova de magia e triunfo de inventividade. Neste pressuposto, verificou-se que a animação em vez de partir de situações concretas para delas construir modelos abstractos, ela parte muitas vezes de ideias abstratas e consolida-as em obras únicas e exclusivas. Daí a escolha das suas abordagens, regimes e estratégias tão específicos e não obstante, tão particulares.

Ao tornar sensível um *elã* vital em objetos inanimados, a animação desafia o espírito humano através das suas imensuráveis formas e metamorfoses. Além disso, o contraste entre o realismo e a fantasia das suas imagens, exacerba muito do que a animação tem de melhor: não a mera imitação da natureza ou a ilusão de vida, mas a possibilidade de criar mundos imaginários que são, no entanto, o reflexo duma necessidade de extensão do mundo real e não apenas uma mera criação de universos paralelos.

Assim, através da perseverante indagação e das propriedades alquímicas que permitem que uma imagem se transmute em muitas outras e que relações aparentemente impossíveis sejam estabelecidas, colocando elementos disjuntivos em relação de conjunção, a animação fornece-nos um potente atalho de produção de sentido e revela-nos pela notável capacidade de penetração, condições e princípios que estão ocultos ou estão fora do alcance imediato da nossa compreensão. Além da enorme flexibilidade criativa e lúdica que este meio permite, é preciso notar que **a sua pertinência reside precisamente neste profundo dom de retirar da abstração, da estranheza e da dimensão ficcional, uma manifestação de possibilidades altamente emotivas e sugestivas para o espectador que se realizam quase sempre por via da autorreferência, da autorreflexividade e da autoconsciência do seu próprio discurso.** Este assunto que mereceu aqui a nossa maior atenção, denota que a mais valia deste tipo de **autorreferência visual** condicionada à duplicação de objetos, reside no facto desta permitir ao homem estudar-se. Na análise do seu reflexo – pela distância que oferece em relação ao *eu* – tudo estranhamente se torna mais consciente e mais verdadeiro. E é a partir desse tipo de distância e consequente *retorno que o homem inaugura um novo conhecimento* (Metz, 1980: 10-11).

Como mencionamos anteriormente, a procura consciente da transcendência está profundamente ligada ao processo de autoconhecimento. Nesse enredo, *conhecer-se significa identificar-se com o próprio processo que engendra a substância. Nela se gera e através dela, se conhece a si mesmo.* No fundo, verifica-se que, assim como a vida, a animação fornece-nos processos contínuos de relacionamentos que se instauram no *tecido dos afectos*, pela experiência duma *vulnerabilidade*. Acima da racionalidade, ela opera-se por uma *intencionalidade*, por um *desejo* e uma *preocupação* de traduzir um testemunho do encontro com a vida, no sentido da sua desocultação. Nesse decurso, esta manifesta-se não

por *oposição* ao que quer que seja, mas por relação simbiótica com o próprio processo que a gera e a faz revelar-se em cena.

Em suma, mesmo que muitos não o percebam, a animação é um assunto sério que não deve ser apenas conotado com um imaginário estritamente infantil. Uma análise suficientemente cuidada da história da animação revela-nos a existência de trabalhos pautados por uma urgência temática e uma tonalidade grave que em nada ficam a dever aos dramas da ficção convencional. Deste facto sobressai, por exemplo, que muita da animação que fez história foi feita sob a alçada de regimes políticos totalitaristas. Mas para além destes, a seriedade e o seu compromisso com discursos bem delineados e, por vezes assertivos, verificam-se recorrentemente em temas prementes de índole social, ética e filosófica. Porém, há algo de invulgar, *terapêutico* e *reparador* na forma como a animação trata estes temas: através da sua vertente lúdica ou alegórica, esta diluir-lhes a agressividade e a contundência, resultando daí a conquista da nossa atenção e uma postura que, de alguma forma, nos faz refletir sobre os processos sociais de fundação de sentido. Em muitas circunstâncias, é sob um tom de brincadeira que melhor nos observamos e sincronizamos opiniões e comportamentos. No fundo, foi isto que Walter Benjamin realçou nos seus textos dos meados do século passado (1938-1940, Vol. IV: 144-145): *«ao sermos confrontados no mundo real com os graves e pesados problemas da sociedade, encontramos na animação um meio capaz de lidar com a abstração destes problemas, captando-os e desmontando-os como nenhuma câmara ou imagem real consegue fazer»*. A explicação para a enorme popularidade dos filmes de animação *«está simplesmente no facto de neles, o público reconhecer a sua própria vida»* e ao simular e projetar o humano em todas as suas representações *«nesses filmes, a humanidade faz preparativos para sobreviver à civilização»* (Benjamin, 1999: 545, tradução livre). Em consequência do que acabou de ser dito, **a animação não só abre caminho a uma espécie de energia terapêutica de auto-entendimento e autoconhecimento como valida toda uma função reparadora ao oferecer terreno seguro para o exercício de todo o tipo de comoções e catarses, tão necessárias à higiene mental de qualquer indivíduo.**

Assim como em Benjamin, Adorno (1947) defendeu a ideia de que embora os filmes animados estejam quase sempre implicados na pacificação das mudanças sociais e ofereçam um deliberado modelo à interpretação dos critérios humanos, a estranha e fantástica energia do universo animado abriga toda uma possibilidade utópica de transformação e carrega em si uma questão puramente ontológica. No fundo, podemos constatar que mesmo que a tendência seja vermos na animação uma forma de pura fantasia, denota-se que a partir dela, também podemos ter acesso a um discurso de intensa seriedade do qual pode resultar a desocultação de temas difíceis de tratar. Se por um lado os seus conteúdos e pressupostos

são sempre um convite à inquietação, a verdade é que eles são também “um céu que se põe à frente das nuvens” resultando daí variadíssimas possibilidades de entendimento. E porque se trata de um desafio à sensibilidade e ao pensamento humano, a animação parece assumir mais uma *função formadora* (ou reparadora, como disse Benjamin) do que *reprodutora*, uma vez que pela capacidade recursiva de fazer ver uma coisa noutra, ela permite-nos perceber melhor o homem, o mundo e a sua circunstância.

Olhando o presente e perspetivando o futuro, acreditamos que a animação está no centro das vanguardas mundiais, daquela que é a narrativa inovadora e da condição da imagem cinemática contemporânea. Em constante diálogo transdisciplinar, novas ideias, novas técnicas e novos formatos tem vindo a surgir de forma exponencial. Desta realidade vemos emergir novos artistas que criam novas maneiras de fazer histórias, subvertem regras e fórmulas e criam novos olhares sobre o homem e o mundo. Com recurso a DSLRs, ao crowdsourcing e ao crowdfunding, exploram igualmente novas formas e plataformas para as contar e divulgar.

Dito isto e na conclusão deste trabalho fica-nos o desejo de poder ter contribuído, mesmo de forma modesta, para um melhor entendimento sobre o poder e a pertinência da animação na produção de sentido para o homem, sendo este um ser pensante que coabita tanto o mundo visível das materializações fenomenológicas como o mundo do desconhecido, do enigma e do mistério.

NOTAS

NOTAS

^{a)} Biblioteca do Conhecimento Online (b-on) disponibiliza o acesso ilimitado e permanente às instituições de investigação e do ensino superior aos textos integrais de milhares de periódicos científicos e ebooks online de alguns dos mais importantes fornecedores de conteúdos, através de assinaturas negociadas a nível nacional.

^{b)} Foram ainda consultados:

- OpenDOAR - Directory of Open Access Repositories, - Directório de Repositórios Institucionais. Inclui 40 Repositórios Institucionais portugueses.
- DOAJ - Directory of Open Access Journals - Directório de publicações periódicas online.
- OpenAIRE - Open Access Infrastructure for Research in Europe.
- DART - Europe E-Theses Portal. - Directório da produção científica europeia. Inclui a produção científica de mais de 350 Universidades europeias.
- THÈSES.FR - Motor de pesquisa de dissertações de doutoramento francesas.
- Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações - Integra os sistemas de informação de teses e dissertações existentes nas instituições de ensino e pesquisa brasileiras

^{c)} O maior contingente de investigadores veio de universidades e centros de investigação do Reino Unido, França, EUA, Espanha, Brasil, Índia, Coreia do Sul, para além de Portugal. Estão também inscritos investigadores de países como África do Sul, Canadá, Emirados Árabes Unidos, Eslovénia, Filipinas, Hong Kong, Irão, Israel, Japão, Singapura, Tunísia e Turquia.

^{d)} Descobertas resultantes de diferentes linhas de investigação nas ciências naturais e nas ciências humanas e reunidas sob o termo construtivismo têm encontrado, desde há algum tempo, um enorme eco em áreas científicas. «*O construtivismo tem as suas raízes nas investigações biológicas de Maturana e Varela. Já em 1960, fugindo à biologia tradicional, Humberto Maturana tentara ver os sistemas vivos como os seus próprios processos de concretização, em vez de os explicar através da sua relação com o meio ambiente. Desde a publicação de *Biology of Cognition* [Maturana 1970], em que o autor apresenta a sua nova abordagem, diversos investigadores das mais diversificadas áreas delinearão, testaram e desenvolveram novas concepções das suas disciplinas com base nos mesmos fundamentos aí explicitados. Com isso surgiu, em diálogo interdisciplinar – ou antes, em diálogo transdisciplinar, uma vez que se trata da aplicação dos mesmos conceitos e noções –, uma nova forma de pensar denominada construtivismo radical. (...) Designa-se como construtivismo uma teoria epistemológica que se baseia na ideia de que a realidade, tal como “realmente” é, nos permanece vedada, que o nosso cérebro não reflecte o mundo de forma objectiva, antes cada pessoa constrói a sua própria realidade [cf. Schmidt, 1992]*» (Tschimmel, 2010: 37-38).

¹ O termo é de Stanislaw Lem, em *Die Entdeckung der Virtualitat*, Frankfurt, Surkamp Verlag, 1996.

² A Biblioteca do Conhecimento Online (b-on) disponibiliza o acesso ilimitado e permanente às instituições de investigação e do ensino superior aos textos integrais de milhares de periódicos científicos e ebooks online de alguns dos mais importantes fornecedores de conteúdos, através de assinaturas negociadas a nível nacional.

³ ([http://primo-service.hosted.exlibrisgroup.com/primo_library/libweb/action/search.do?dscnt=0&scp.scps=primo_central_multiple_fe&frbg=&tab=pesquisa_rapida&dstmp=1330296183704&srt=rank&ct=search&mode=Basic&dum=true&indx=1&tb=t&vl\(freeText0\)=animation&fn=search&vid=FCCN_V1](http://primo-service.hosted.exlibrisgroup.com/primo_library/libweb/action/search.do?dscnt=0&scp.scps=primo_central_multiple_fe&frbg=&tab=pesquisa_rapida&dstmp=1330296183704&srt=rank&ct=search&mode=Basic&dum=true&indx=1&tb=t&vl(freeText0)=animation&fn=search&vid=FCCN_V1))

⁴ O maior contingente de investigadores veio de universidades e centros de investigação do Reino Unido, França, EUA, Espanha, Brasil, Índia, Coreia do Sul, para além de Portugal. Estão também inscritos investigadores de países como África do Sul, Canadá, Emirados Árabes Unidos, Eslovénia, Filipinas, Hong Kong, Irão, Israel, Japão, Singapura, Tunísia e Turquia.

⁵ Para a filosofia, este fenómeno pode ser explicado por duas vias: o plano da transcendência e o da imanência. O plano de transcendência supõe para a natureza uma origem e uma finalidade, uma causa originária e uma causa final, para além da realidade. São pensadores da transcendência, por exemplo Platão, Descartes e São Tomás de Aquino. Por outro lado, o plano da imanência, pensa o mundo como processo, abdica de causas supra-naturais para explicá-lo. Neste plano, a natureza é um processo infinito; não teve origem nem terá fim. Para a natureza não há transcendência ela é em si auto-transcendente. São pensadores da imanência, Espinoza, Nietzsche, Bergson, Deleuze, Guattari, Trías, entre outros.

⁶ A frase «eu sou eu e a minha circunstância e se não a salvo, não me salvo a mim mesmo», do filósofo espanhol Ortega y Gasset surge em 1914 no introito da obra *Meditações do Quixote* (1914 - 1967).

⁷ Este argumento já havia sido esboçado por Leonardo Da Vinci quando este terá dito que «o ar está cheio de um número infinito de imagens das coisas que são distribuídas por ele, e todas elas são representadas em todas, todas em uma e todas em cada uma» (da Vinci, 1500).

⁸ Esta ideia começou por ser utilizada por Platão para apresentar o conceito de linguagem figurada.

⁹ David Hume, filósofo e historiador britânico do séc. XVIII, considerava que as imagens geradas por estímulos exteriores ao cérebro - imagens perceptivas/objectivas – eram imagens “cheias de vida” quando comparadas com aquelas geradas no interior do cérebro – imagens evocadas/subjetivas – que se mostravam mais pálidas, mais “desmaiadas”.

¹⁰ «Existe uma enorme desproporção entre o grande número de imagens que são constantemente geradas e que competem umas com as outras, e a janela, relativamente pequena, através da qual as imagens se tornam conscientes – a janela através da qual as imagens são acompanhadas pela sensação, imagética também, de que estamos a apreendê-las e de que lhe estamos a prestar a devida atenção» (Damásio 2000: 364).

¹¹ Benjamin Libet (1916 – 2007) foi um dos cientistas pioneiros no campo da consciência humana com pesquisas no departamento de fisiologia da Universidade da Califórnia em São Francisco. Na década de 1970 realizou estudos e descobertas empíricas sobre a relação entre eventos neurais e a consciência. Não foram conclusões baseadas em especulações teóricas mas baseadas em observações na prática. Em 2004 foi publicado o livro "Mind Time" no qual Benjamin Libet relata os seus estudos e descobertas.

¹² Presumivelmente devido erro tipográfico, "medidade" deve ser lido como "medida".

¹³ «É então que se desenvolvem mitos para explicar a condição humana e os seus processos; que se elaboram as convenções e as regras sociais, o que leva ao início de uma verdadeira moralidade que se sobrepõe a comportamentos pró-morais (...) que se criam as narrativas religiosas, a partir de mitos e em torno destes, tanto para explicar os motivos por detrás do drama, como para fazer cumprir as novas leis concebidas para o limitar» (Damásio, 2010: 357-358).

¹⁴ O noção de que existem duas classes amplas de homeostase, básica ou automatizada e sociocultural ou reflexiva, não nos deve levar a pensar que esta última é uma construção puramente "cultural", enquanto a primeira é "biológica". A biologia e a cultura são interativas (Damásio, 2010: 360).

¹⁵ Em concreto, Sloterdijk trabalha a "terça do acontecer humano onto-ontológico" a partir de três conceitos base: o movimento de queda (chegada ao mundo); a experiência (permanência no mundo - em condições crescentemente técnicas); e a virada ascendente (saída do mundo). Heidegger iniciou este pensamento mas segundo Sloterdijk faltou-lhe densidade e sustentação teórica no que se refere à experiência ou mobilidade horizontal do ser humano no mundo. Por esta razão não há na obra de Heidegger um teoria devidamente fundamentada sobre o saber ou a ciência (Sloterdijk, 1999: 56).

¹⁶ O poder concebido ao longo de vinte séculos de cristianismo como libertador e redentor é atualmente visto como instrumento de estratégias alienantes e dominadoras.

¹⁷ «Na base desse processo encontramos duas orientações acerca da figura do homem: de um lado, o mundo das aparências é tomado como único mundo existente, sendo a Verdade e a própria razão humana criadas pelos indivíduos humanos no decorrer de sua interação com o mundo; de outro, anuncia-se uma dicotomia entre o mundo das formas e das essências. Nesse sistema de pensamento, toma-se como ponto de partida a figura do homem segundo uma separação entre a realidade e a percepção, havendo uma dicotomia entre forma e matéria» (Rocha e Eckert, 2010: 32).

¹⁸ Freud utilizou o termo pulsão pela primeira vez no livro “Três ensaios sobre a teoria da sexualidade”, em 1905. Nessa altura, o entendimento de pulsão tinha apenas ligação à sexualidade, mas na edição de 1910 do mesmo livro, Freud define a pulsão como uma demarcação entre o psíquico e o somático: “pulsão é a representação psíquica de uma fonte endossomática de estimulações que fluem continuamente, em contraste com a estimulação produzidas por excitações esporádicas e externas”. Freud diferencia assim pulsão sexual de instinto sexual. Para ele, a pulsão sexual não se reduz às atividades sexuais, mas é um impulso cuja energia é constituída pela libido. Por definição, pulsão designa a carga energética que se encontra na origem da atividade motora do organismo e do funcionamento psíquico inconsciente do homem. Esta não deve ser confundida com instinto (instinct) ou tendência (drive). O conceito de pulsão está então estritamente ligado ao conceito de libido mas também de narcisismo (<http://teresagenesini.blogspot.pt/2009/10/estudando-psicanalise-pulsao.html>)

¹⁹ As pulsões sexuais podem ter quatro destinos: inversão, reversão, recalque e sublimação (Metz, 1980: 70-71).

²⁰ *«De fato, toda imagem é animada por uma polaridade antinômica: de um lado, ela é a reificação e a anulação de um gesto (é a imago como máscara de cera do morto ou como símbolo), do outro, ela conserva-lhe intacta a dynamis (como nos instantes de Muybridge ou em qualquer fotografia esportiva). A primeira corresponde à lembrança de que se apodera a memória voluntária, a segunda à imagem que lampeja na epifania da memória involuntária. E, enquanto a primeira vive num mágico isolamento, a segunda envia sempre para além de si mesma, para um todo do qual faz parte»* (Agamben: 2008: 12).

²¹ A Psicologia Junguiana ou Analítica é a abordagem Psicodinâmica desenvolvida por Carl Gustav Jung. Esse pensador trouxe um novo olhar sobre o homem, mostrando que somos uma complexa união entre corpo, mente, espírito, energia e ambiente.

²² Possivelmente Hobbes estaria a referir-se à animação de sombras.

²³ A Psicologia Positiva emerge nas últimas décadas como uma área de estudo científico própria, vibrante e multifacetada, que vai para além de uma abordagem centrada nos problemas e nas patologias, para se endereçar teórica e empiricamente à construção das melhores qualidades da vida, no âmbito subjetivo, individual e grupal (Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 2006; Seligman, 2002; Seligman, 2006; Seligman & Csikszentmihalyi, 2000; Seligman, Steen, Park & Peterson, 2005). (<http://www.scielo.oces.mctes.pt/pdf/cog/v13n1/v13n1a07.pdf>).

²⁴ Segundo Samuel Mateus, *«o aforismo da “aldeia global” de McLuhan (1964) vive encravado em dois sérios problemas: por um lado, ele é uma interpretação transitiva da comunicação fazendo confundir exponenciação tecnológica e exponenciação do vínculo social. Por outro lado, toma por relação aquilo que pertence à simples ligação telemática (telecomunicação). Ao fazê-lo mistura a experiência moderna*

da ligação com a experiência tradicional da relação, a comunicação técnica com a comunicação como comunhão. Sem o saber, MacLuhan assimila o paradigma transitivo e relacional da comunicação no mesmo modelo teórico como se possuíssem lógicas de funcionamento comparáveis. Contudo, comunidade e interactividade (redes telemáticas de comunicação) não são simplesmente integráveis na mesma compreensão» (Mateus, 2010: 2455).

²⁵ Segundo Houaiss, a palavra desenho aparece pela primeira vez na língua portuguesa em 1567, na obra de Jorge Ferreira de Vasconcelos, *Memorial Das Proezas da Segunda Tavola Redonda*. Já segundo Artigas, a palavra teria aparecido no final do século XVI, quando, D. João III, «*em carta régia dirigida aos patriotas brasileiros que lutavam contra a invasão holandesa no Recife*», se terá exprimido: «*Para que haja forças bastantes no mar com que impedir os desenhos do inimigo...*», indicação da relação “desenho-desígnio”: intenção, planos do inimigo” Outras formas em português foram encontradas sob a morfologia *dessenho* e *disenho* (1595). Estas formas são provenientes do latim *designare*: designar, marcar, traçar, notar, desenhar, indicar, designar, dispor, ordenar, mais uma vez corroborando a superação de um pretensão ato meramente físico ou imitativo (Martins & Teixeira 2007: 4).

²⁶ Esta versão poética da origem do desenho chega-nos pela mão Plínio o Velho (23-79 d.C.) através de *Naturalis Historia*, Liber XXXV.

²⁷ «*Os meus desenhos são meras interpretações do que vejo*» (Quinn cit. in Wells, 2007: 24, tradução livre).

²⁸ Hume acredita que todas as ideias simples podem ser “separadas e seleccionadas” mediante a imaginação para de novo serem unidas consoante a vontade de cada um. O mesmo equivale a reconhecer que “a imaginação manda sobre todas as suas ideias” e, portanto, que não há combinação de ideias - sem a qual não há conhecimento - a menos que exista a faculdade da imaginação.

²⁹ A imaginação reprodutiva pertence à tradição aristotélica. Aristóteles e Hume estabelecem a imaginação como a reprodução de impressões causadas pelos sentidos e guardadas na memória. O seu funcionamento está sujeito à lei da associação e tem como objectivo ordenar e consolidar em imagens que a mente contempla, toda a informação recolhida através das sensações e da memória.

³⁰ A imaginação produtiva (ou criadora), é entendida como um poder ativo espontâneo, um processo que se inicia por si mesmo, através de um poder sintético que combina os dados puramente sensoriais com apreensão puramente intelectual (categorias da razão). Ela é essencialmente vital, não só como fonte de arte, mas como poder e agente de toda a percepção humana. É a partir dela que se estabelece uma relação profunda com o mundo. Essa posição é defendida pelos Românticos ingleses e alemães (Goethe e Blake), pelos filósofos *neokantianos* (especialmente Cassirer) e pelos filósofos do imaginário (Bachelard, Gilbert Durand). (Roberto & Muller, 2012: 3).

³¹ Este projeto oferece tratamento grátis de recuperação da visão a crianças que nasceram cegas ou demonstram ter uma visão residual. Em troca do tratamento (que normalmente passa pela substituição da lente do cristalino) e durante o processo de desenvolvimento dessas habilidades visuais, o laboratório de Sinha testa os limites da plasticidade visual avaliando como os cérebros aprendem a interpretar os dados visuais e como estes devolvem às crianças uma funcionalidade significativa.

³² S. Freud, (1919). *Das Unheimliche*, Ensaios literários, Frankfurt a. M.

³³ Em alguns documentos poderá surgir designado também por traumatoscópio, sendo a sua denominação original Thaumatrope.

³⁴ Embora esta heliografia (nome batizado pelo próprio Nicefor Niépce, para o processo de representação em que a luz é o elemento fulcral e primordial) seja considerada a primeira imagem permanente do mundo, estudos recentes vêm apontar para que o Santo Sudário seja, afinal, a primeira imagem impressa, realizada na Idade Média (www.natgeo.com).

³⁵ A cronofotografia apresenta-se dividida em dois processos: a Motofotografia que implica a exposição contínua do objecto em movimento; e a Strobefotografia que implica uma exposição intermitente de um objecto em movimento, por ação de uma lâmpada estroboscópica.

³⁶ Funcionando mediante a introdução de uma moeda, um espectador isolado podia espreitar por uma abertura da enorme caixa, tomando assim contacto com imagens reais em movimento. Inicialmente o comprimento máximo da película era de cerca de 17 metros de comprimento (por restrições tecnológicas de fabrico), motivo pelo qual os filmes não tinham mais de 1 minuto de duração (Henriques, 2008: 9).

³⁷ O filme animado “Gertie the Dinosaur” (1914) é classificado pelos historiadores de cinema e da animação como o primeiro filme a conter um personagem criado especialmente para exibir uma personalidade única e realista.

³⁸ A técnica introduzida pela UPA foi denominada por animação limitada que se refere ao processo de produção de cartoons que não seguem a abordagem hiper-realista e cuja vantagem está na redução de custos, uma vez que não é dado grande destaque aos detalhes. Distribuídos pela Columbia Pictures, as curtas que trouxeram grande popularidade à UPA foram: Ragtime Bear (1949), protagonizado por Mister Magoo (personagem mais famoso do estúdio, que rendeu dez anos de série); Gerald McBoing Boing (1951), de Bobe Cannon; Rooty Toot Toot (1952), de John Hubley; A Unicorn in the Garden (1953), dirigido por Bill Hurtz; e The Tell-Tale Heart (1953), dirigido por Ted Parmelee e consagrado por ter sido o primeiro exemplo de um filme de horror animado (Bendazzi, 2003: 89).

³⁹ Nos anos 50, aquando da sua instituição, a Escola de Zagreb, adopta a estética UPA, mantendo porém o desejo da vertente experimental que inicialmente motivou o surgimento do estilo que se contrapôs

aos estúdios Disney. Os temas das animações enfatizavam sentimentos como a angústia, a incomunicabilidade e o mal adjacentes aos horrores da existência humana - o que se tornou numa marca registada da escola.

⁴⁰ No NFB, Norman McLaren realizou filmes como *Begone Dull Care* (1949) e *Blinkity Blank* (1955) e ficou internacionalmente conhecido pela técnica de desenhar ou pintar directamente na película (método directo). Mas a sua rica filmografia apresenta muitas outras obras recorrendo a técnicas tão diversa como: pixilation (*Neighbours*, 1952; *Opening Speech*, 1961), animação sintética do som (*Synchromy*, 1971), filme estereoscópico (*Around is Around*, 1951), pintura-no-tempo (*A Phantasy*, 1952), superposição de imagens (*Pas de deux*, 1967)²⁷ etc. Os temas abordados por McLaren giravam em torno do humanismo (*Neighbours*; *A Chairy Tale*, 1957), do senso de humor (*Rythmetic*, 1956; *Canon*, 1964), do surrealismo (*A Little Phantasy on a 19th Century Painting*, 1946), do abstracionismo (*Lines Vertical*, 1960) e da dança (*Pas de deux*; *Ballet Adagio*, 1972; *Narcissus*, 1983).

⁴¹ Cada filme representava uma *"tentativa de compor música visual assim como de explorar as possibilidades de harmonia e contraponto oferecidas pelo computador"* (Bendazzi, 2003: 245).

⁴² Sem grandes ambições económicas mas com necessidade de obter financiamento para a produção, distribuição e exibição, os trabalhos independentes destes estúdios acabam quase sempre por 'cair' em festivais da área e assim circular um pouco por todo o mundo, angariando alguns prémios que servem de estímulo a próximas produções.

⁴³ Animação com ênfase infográfica, ou seja, animação de grafismos que transmitem informações através de símbolos, sinais, ícones, mapas ou diagramas.

⁴⁴ Aquilo que hoje é conhecido como arte digital, usou já variadíssimos e ambíguos nomes desde "arte por computador" (computer art), nos anos 70, passando mais tarde a "arte multimédia" e na atualidade "new media art" no que ao cinema, à música e ao vídeo respeita nas suas múltiplas e híbridas formas de expressão

⁴⁵ Além de ilustrar e realizar o filme "O Pesadelo de António Maria", Joaquim Guerreiro foi desenhador de diversos periódicos, como "O Século", "Ilustração Portuguesa", "O Zé" e "A Sátira" de que foi diretor.

⁴⁶ A única fonte de informação relativa a este filme é fornecida por Luís Nunes, que reclama ser seu realizador, com apenas treze anos de idade e que em entrevista publicada no suplemento "Vida" N.º 3 do semanário INDEPENDENTE, ano 1, N.º 25, de 4 de Novembro de 1988 afirma:
"Fiz esse filme para os cinemas de Lisboa, vendi-o para Inglaterra e acabei por perder o quinto ano do liceu. Fui para a China, fui para a Rússia, para toda a parte. Enquanto durou o dinheiro, nunca mais voltei aqui a Portugal. Tinha era que arranjar sempre uma pessoa que depois me acompanhasse em viagem, porque eu era menor. E pagava aquilo tudo! Foi tanto o dinheiro que recebi que fazia isso!" (Semanário Independente, n.º 25, 1988).

⁴⁷ Packshot - calão publicitário, é usado para designar um "plano de produto", ou seja, o plano que surge no final dos filmes publicitários mostrando o produto.

⁴⁸ Este trabalho de Fred Netto aparece referido na revista "Cinéfilo" de 1 de Junho de 1929 onde o autor é entrevistado e fala sobre os seus futuros projetos: "Nidelungos" e "A Caçada Célebre".

⁴⁹ Segundo António Gaio (2001) "a história de "Semi-fusas" baseava-se na caricatura duma popular artista de teatro e cinema, com o argumento do jornalista Armando Tavares, e parecia destinada a agradar ao público, com um acompanhamento musical adequado, já que a fita era muda (Gaio, 2001: 18).

⁵⁰ Na verdade, o filme publicitário em Portugal começa a surgir em força sobretudo a partir de 1932, aquando do aparecimento da TOBIS PORTUGUESA "a primeira produtora de filmes a possuir um laboratório de revelação próprio" (Estrela, 2004a: 82). Ao contrário do que antes acontecera, os filmes eram agora revelados em Portugal, aumentando significativamente a produção cinematográfica publicitária nacional, que, pouco tempo depois, na altura da 2ª Guerra Mundial, praticamente desaparece. (Estrela, 2004a: 137).

⁵¹ Os outros nomes que na década de sessenta se destacam no âmbito do cinema de animação são Eurico Ferreira, Álvaro Patrício, Sena Fernandes, Marcello de Moraes, João Martins e Galveias Rodrigues).

⁵² «*Não se sabe muito bem o que é massa. Ora é o povo, excluindo-se a classe dominante. Ora são todos. Ou é uma entidade digna de exaltação, à qual todos querem pertencer; ou um conjunto amorfo de indivíduos sem vontade. Pode surgir como um aglomerado heterogêneo de indivíduos, para alguns autores, ou como entidade absolutamente homogênea para outros. O resultado é que o termo "massa" acaba sendo utilizado quase sempre conotativamente (isto é, com um segundo sentido) quando deveria sê-lo denotativamente, com um sentido fixado, normalizado*» (Coelho, 1981: 28).

⁵³ Data do texto original.

⁵⁴ Data da publicação original Dialética do Iluminismo, de Horkheimer e Adorno.

⁵⁵ Sobre a publicidade, Bucci explica que «*a imagem da mercadoria não se resolve no interior dos escritórios das agências de publicidade e nem mesmo na imagem que surge como proposição de sentido. Para ser passível de significação, a imagem da mercadoria deve instaurar-se no imaginário – é aí que se dá a complementação de sua fabricação*» (Bucci, 2002: 12) Os anúncios publicitários são pensados para suscitar desejo e vontade para «*impacto máximo e obsolescência instantânea*» (Bauman: 2010: 36).

⁵⁶ A relação de produção entre indústrias, incluindo a cultural, resultará no que Guy Debord (1997) chamou de "sociedade do espetáculo". A sociedade capitalista apresenta-se como sociedade do espetáculo onde a imagem, a aparência e a exibição são tudo. A ostentação do consumo vale mais do que o próprio consumo. Esta característica da aparência de possuir uma supremacia sobre a própria existência está presente na relação existente entre realidade e aparência, na qual Debord chamará de materialidade. *«A sociedade que se baseia na indústria moderna não é fortuita ou superficialmente espetacular, ela é fundamentalmente espetaculoísta. No espetáculo, imagem da economia reinante, o fim não é nada, o desenrolar é tudo. O espetáculo não deseja chegar a nada que não seja ele mesmo»* (Debord, 1997: 17).

⁵⁷ Segundo Lúcia Santaella (2003) após uma cultura de massas surge uma cultura dos media, intermediária entre a primeira e a cibercultura, estágio mais recente dos processos comunicacionais. *«Com lógicas diferentes, a cultura das media aparece por volta dos anos 80, quando se intensificam as fusões entre meios e linguagens resultando na sua proliferação. Ao mesmo tempo, novos equipamentos e dispositivos, como os walkmans, os videoclipes, os videogames, as fotocopiadoras e entre outras as videocassetes, originam uma «cultura do disponível e do transitório (...) essas tecnologias, equipamentos e as linguagens criadas para circularem neles têm como principal característica propiciar a escolha e consumo individualizados, em oposição ao consumo massivo»* (Santaella, 2003: 26).

⁵⁸ Visionários no seu tempo, estes artistas plásticos e ainda o realizador Oskar Fischinger, dão origem, por volta da década de 1920, ao movimento Cinema Absoluto, um cinema intelectual que busca na sofisticação das formas, dos sons e dos movimentos abstractos uma pureza autorreflexiva.

⁵⁹ Hoje em dia a própria atrofia da imaginação e da espontaneidade do consumidor cultural advém dos próprios produtos, desde o mais típico, o filme sonoro, paralisam aquelas faculdades pela sua própria constituição objectiva. Eles são feitos de modo a que a sua apreensão exija, por um lado, rapidez de percepção, capacidade de observação e competência específica e, por outro é feita de modo a vetar, de facto, a atividade mental do espectador, se ele não quiser perder os factos que, rapidamente, se desenrolam à sua frente. É uma tensão tão automática que nos casos individuais não há sequer necessidade de ser atualizado para que afaste a imaginação (Horkheimer & Adorno, 2002: 175).

⁶⁰ Segundo Pierre Lévy (1999), a cibercultura exhibe uma nova patente de comunicação gerada pela interconexão mundial de computadores, abrangendo não apenas uma infraestrutura material, mas também um novo universo informacional que é ao mesmo tempo mantida e utilizada por indivíduos de todas as partes do mundo. Para o autor, apenas as particularidades técnicas do ciberespaço, ou seja, das redes digitais, *«permitem que os membros de um grupo humano (que podem ser tantos quantos quiser) se coordenem, cooperem, alimentem e consultem uma memória comum, e isto quase em tempo real, apesar da distribuição geográfica e da diferença de horários»* (Lévy, 1999: 49).

Com o ciberespaço, as pessoas podem formar colectivos mesmo vivendo em locais e em culturas bem diferentes. Nesse sentido, as comunidades formadas a partir das redes telemáticas mostram como as

novas tecnologias podem atuar como máquinas de comunhão, de partilha de ideias e de sentimentos, de formação comunitária (Lemos 2004: 139).

Em forma de resumo, podemos dizer que, se na cultura de massa há pouca decisão e participação por parte do público quanto ao produto final e à sua produção, Santaella descreve a cultura dos medias como uma cultura do disponível, enquanto que a cibercultura seria a cultura do acesso. A autora destaca ainda que essas passagens de uma cultura para outra são complexas e podem dar-se simultaneamente.

Descrevendo-as como eras ou formações culturais, importa perceber que estes não são períodos culturais lineares: «*não há a substituição de uma pelo desaparecimento de outra, porém há um processo cumulativo de complexidade*» (Santaella, 2003: 27).

⁶¹ Por exemplo o “*The incredibles*” (Brad Bird, 2005) que combina ícones da animação ou de banda desenhada com movimentos hiper-cinemáticos num espaço volumétrico 3D (Lamarre, 2006: 131) ou ainda os Transformers (Michael Bay, 2007) e Avatar (James Cameron, 2009), recorrem a técnicas utilizadas nos filmes de ação de imagem real.

⁶² Atualmente podemos encontrar a produção fílmica dividida nos seguintes géneros: ação, aventura, comercial, comédia, comédia negra, documentário, drama, épico, ensaio, experimental, fantasia, filme noir, horror, educacional, erótico, vídeo musical, musical, mitológico, paródia, poema, pornográfico, romance, sátira, série, ficção científica, desporto, thriller, guerra, western, entre outros possíveis – (<http://www.shortoftheweek.com/films/>).

⁶³ Neste contexto a palavra tem o mesmo significado que estória - história de carácter ficcional ou popular; conto, narração curta).

⁶⁴ Giacomo Rizzolatti, Giuseppe Di Pellegrino, Luciano Fadiga, Leonardo Fogassi e Vittorio Gallese da Universidade de Parma, Itália.

⁶⁵ Segundo Godoy (1995a: 62), as quatro características basilares da pesquisa qualitativa são: 1. o ambiente natural como fonte direta de dados e o pesquisador como instrumento fundamental de tradução; 2. o carácter descritivo; 3. o significado que as pessoas dão às coisas e à sua vida, como preocupação do investigador; 4. enfoque indutivo.

⁶⁶ No 3º ano os alunos escolhem uma de três disciplinas optativas: Animação 3D, Produção audiovisual ou Web e interfaces).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A

AA.VV. (1996). *A Magia da Imagem, A Arqueologia do Cinema através das colecções do Museu Nacional do Cinema de Turim*. Catálogo da exposição com o mesmo nome, Lisboa: Centro Cultural de Belém, 15 de Fevereiro a 31 de Maio, Portugal. Comissão Portuguesa para as Comemorações do Centenário do Cinema.

Abbagnano, N. (1990). *Nomes e Temas da Filosofia Contemporânea*. Lisboa: D. Quixote.

Abbagnano, N. (1984). *História da Filosofia*. Lisboa: Ed. Presença.

Adorno, T. W. (1986). *Aesthetic Theory*. London: Routledge & Kegan Paul.

Agamben, G. (1998). *El Hombre sin Contenido*. Barcelona: Áltera.

Araujo, Y. R. G. (2005). *Telepresença: interação e interfaces*. São Paulo: Ed. PUC-SP.

Arendt, H. (2003). *O que é Liberdade? Entre o Passado e o Futuro*. 5. Ed. São Paulo: Perspectiva.

Aristarco, G. & T. (1985). *O novo mundo das Imagens Electrónicas*. Arte & Comunicação. Lisboa: Edições 70.

Aristoteles, (2006). *De anima*. Apresentação, tradução e notas de Maria Cecília Gomes dos Reis. São Paulo: Editora 34.

Aristotle, (2004). *On the Soul, In Perception*. Robert Schwartz Ed. Malden. MA: Blackwell.

Aristotle, (1987) *The Poetics of Aristotle*. Trans. Stephen Halliwell. Chapel Hill: University of North Carolina Press.

Arnheim, R. (1980). *Arte & Percepção visual. Uma Psicologia da Visão Criadora*. S. Paulo: Thomson.

Artigas, J. V. (1984). *O desenho, linguagem da arquitectura e da técnica*. Natal: [S.n.].

B

Bachelard, G. (1994). *The Poetics of Space*, 1st ed. Boston: Beacon Press.

Bachelard, G. (2001). *O Ar e os Sonhos*. São Paulo: Martins Fontes.

Bachelard, G. (2006). *A Poética do Devaneio*. 2ª Edição. São Paulo: Martins Fontes.

Barbosa, A. L. J. (2005). *Arte e técnica da animação. Técnica e estética através da história*. 2ª Edição. São Paulo: Editora SENAC.

Barthes, R. (1977). *The Death of the Author*. Image-Music-Text. New York: Hill & Wang.

Barthes, R., (1980). *A Câmara Clara. Nota sobre a fotografia*. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira.

Barthes, R. (1987). *A Aventura Semiológica*. Lisboa: Edições 70.

Barthes, R. (1988). *O Rumor da Língua*, São Paulo: Brasiliense.

Baudrillard, J. (1993). *Cultura y Simulacro*, 4ª ed. Barcelona: Cairos.

Baudrillard, J. (1995). *Para uma Crítica da Economia do Signo*. Lisboa: Edições 70.

Baudrillard, J. (2000). *The Vital Illusion*. New York: Columbia University Press.

Baudrillard, J. (2001). *Impossible Exchange*. London: Verso.

Baudry, Jean-Louis. (1986). *Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus*, in Narrative, Apparatus, Ideology, ed. Philip Rosen. New York: Columbia University Press.

Bazin, A. (1991). *O Cinema. Ensaios*. 1ª edição. São Paulo: Brasiliense.

Bazin, A. (1992). *O que é o Cinema. Ensaios*. Lisboa: Livros Horizonte.

Bendazzi, G. (2003). *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.

Benjamin, W. (1977). *The storyteller. In Illuminations*. New York: Schocken Books.

Benjamin, W. (1992). *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio D'Água.

Benjamin, W. (1994). *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. In: Obras Escolhidas: magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense.

Benjamin, W. (1999). *Selected Writings 1927-1934*. London: Edited by Michael W. Jennings, Howard Eiland, and Gary Smith.

Bergson, H (2001). *A Evolução Criadora*, Textos Filosóficos. Lisboa: Edições 70.

Bergson, H (1999). *Matéria e Memória*. Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes.

Bonsiepe, G. (1983). *A Tecnologia da Tecnologia*. São Paulo: Edgard Blucher Lda.

Bonsiepe, G. (1997). *Design do Material ao Digital*. Florianópolis: Laboratório Brasileiro de Design.

Bordwell D. & Thompson, K. (1997). *Film Art: An introduction*. New York: McGraw-Hill.

Boyd, B. (2009). *On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, Fiction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Bresson, R. (2000). *Notas sobre o cinematógrafo*. Porto: Porto Editora.

Brihuega, J. (1997). *La Cultura Visual de Masas*. in J. A. Ramírez (Dir.), *Historia del Arte, 4: el Mundo Contemporáneo*. Madrid: Alianza Editorial.

Bucci, E. (2002). “*A fabricação de valor na super indústria do imaginário*” In *Communicare: Revista de pesquisa*. Faculdade de Comunicação Social Cásper Líbero, São Paulo, v. 2, n. 2, 2002.

Burroway, J. (2003). *Writing Fiction: A Guide to Narrative Craft*. 3rd Edition. New York: Long-Man.

C

Calvino, I. (1993). *Las Ciudades Invisibles*, 5ª ed. Barcelona: Minotauro.

Cambráia, P. (2003). *Inventário do Cinema de Animação português*. Lisboa: Ed. Autor.

Cambráia, P. (2006). *Cinema Português de Animação: as três épocas*. Cinema Português de Animação. Portalegre: ESTGP.

Campbell, J. (2005). *Film and Cinema Spectatorship: Melodrama and Mimesis*. UK: Polity Press.

Canetti, E., (1973). *Crowds and Power*, Harmondsworth: Penguin.

Cardoso, P. (2000). *Estratégia Criativa Publicitária, Fundamentos e Métodos*. Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa.

Carrol, N. (1988). *Philosophical Problems of Classical Film Theory*. Princeton, N.J.: Princeton University Press.

Casetti, F. (1994). *Teorías del cine*. Madrid: Cátedra.

Castoriadis C. (1982). *A Instituição Imaginária da Sociedade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

Castoriadis C. (1994). *En mal de culture*. in *Espirit*, Outubro 1994, p.47.

Castro, I. (2004). *Animação Portuguesa – conversas com*. Lisboa: Ed. Câmara Municipal de Lisboa.

Castronova, E. (2007). *Exodus to the Virtual World: How On-line Fun is Changing Reality*. New York: Palgrave.

Cavalheiro, J. P. (2012). *Os Recursos da Animação em Desenho: Tendências e Práticas do Filme Autoral*. Tese de doutoramento. Universidade Politécnica de Valência.

Charney, L. & Schwartz, V. (org) (2001). *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna*. Rio de Janeiro: Cosac e Naif.

Cholodenko, A. (1991). *Introduction to A. Cholodenko (ed), The Illusion of Life: Essays on Animation*. Sidney: Power Publications.

Cholodenko, A. (2000). *The Illusion of the Beginning: A theory of Drawn and Animation*. Afterimage, vol 28. N.1 July-August.

Cholodenko, A. (2007a). *The Illusion of Life 2: More Essays on Animation*. Sidney: Power Publications.

Cholodenko, A. (2007b). *Animation – Film and Media Studies. Blind Spot*. Society for Animation Studies, Newsletter, vol.20, n.1. Spring. (<http://gertie.animationstudies.org/>).

Costa, J. (2010). *Películas clave del Cine de Animación*. Barcelona: Ediciones Robinbook.

Costa, H. A. (1988). *A Longa Caminhada para a Invenção do Cinematógrafo*. Porto: Cineclube Editorial.

Couchot E. (1993). *Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração*. In Imagem Máquina: a Era das Tecnologias do Virtual. Org. André Parente. Rio de Janeiro: Editora 34.

Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. Osborne Media: McGraw-Hill.

Cruz, J. M. (1989). *Prontuário do cinema português, 1896-1989*. Lisboa: Edição Cinemateca Portuguesa.

Cruz, M. T. (2003). *Da Vida das Imagens*. In Revista Comunicação e Linguagens. Nº 31. Imagem e Vida. Lisboa: Relógio d'Água Editores.

Cruz, P. R. (2006). *Do desenho animado à computação gráfica: A estética da animação à luz das novas tecnologias*. Tese de doutoramento. Salvador. Universidade Federal da Bahia.

D

Damásio, A. (1995). *O Erro de Descartes: Emoção, Razão e Cérebro Humano*. Mem Martins, Portugal: Europa-América.

Damásio, A. (1999). *The feeling of what happens: body and emotion in the making of consciousness*. New York: Harcourt Brace.

Damásio, A. (2000). *O Sentimento de Si: O Corpo, a Emoção e a Neurobiologia da Consciência*. Mem Martins, Portugal: Europa- América.

Damásio, A. (2003). *Ao Encontro de Espinosa: As Emoções Sociais e a Neurologia do Sentir*. Mem Martins, Portugal: Europa-América.

Damásio, A. (2004). *Como o Cérebro Cria a Mente*. In Scientific American Brasil 2004. Edição especial: p. 6-11.

Damásio, A. (2010). *O livro da Consciência. A construção do cérebro consciente*. Maia, Portugal: Circulo de Leitores.

Debord, G. (1997). *A Sociedade do Espetáculo*. São Paulo: Contra-Tempo.

Debray, R. (1993). *Vida e morte da imagem*. Petrópolis, RJ: Vozes

Deleuze, G., (2000). *Diferença e Repetição*. Tradução de Luiz Orlandi e Roberto Machado. Lisboa: Relógio d'Água,

Deleuze, G., (2006). *A Imagem-Tempo. Cinema 2*. Lisboa: Assírio & Alvim.

Deleuze, G., (2007). *Francis Bacon: Lógica da Sensação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

Deleuze, G., (2009). *Imagem-Movimento. Cinema 1*. Lisboa: Assírio & Alvim.

Deleuze, G., (1983). *Imagem-Movimento. Cinema 1*. Editora Brasilense.

Dewey, John, (2005). *Having an Experience. In Art as Experience*. New York: Perigree.

Dorfman, A. & Mattelart, A. (1980). *Para Ler o Pato Donald – comunicação de massa e colonialismo*. São Paulo: Ed. Paz e Terra.

Dondis, D. (2003). *A Sintaxe da Linguagem Visual*. São Paulo: Martins Fontes.

Duarte-Ramos, H. (2003). *As imagens objectivas e subjectivas da mente*. In Revista Comunicação e Linguagens. Nº 31. Imagem e Vida. Lisboa: Relógio d'Água Editores.

Duffy, M. E. (1987). *Methodological triangulation: a vehicle for merging quantitative and qualitative research methods*. In: Journal of Nursing Scholarship, v. 19, n. 3, pp 130-139.

E

Edwards, P. (1967) *The Encyclopaedia of Philosophy*. Vol. 3. New York: Macmillan, Inc.

Eisenstein, S. (1942) *The Film Sens*. New York: Hartcourt.

Eisenstein, S. (1949), *Film Form: Essays in Film Theory*. New York: Hartcourt.

Eisenstein, S. (1988). *Eisenstein on Disney*, ed. Naum Kleinman, trans. Alan Upchurch. New York: Methuen.

Ellis, J. (1992). **Visible Fictions: Cinema, Television, Vídeo**. 2nd ed. London: Routledge.

Estrela, R. (2004a). **A Publicidade no Estado Novo (1932-1959)**. Lisboa: Simplesmente Comunicação – Edição de Revistas, Lda.

Estrela, R. (2004b). **A Publicidade no Estado Novo (1960-1973)**. Lisboa: Simplesmente Comunicação – Edição de Revistas, Lda.

F

Feijó, A. (2005). **Descobre os segredos e anima os teus próprios desenhos – Pequeno guia prático de iniciação ao Cinema de Animação**. Valbom: Ciclope.

Fischinger, O. (1949). **"La Veritable creation,"** in *Le Cinema: A Knokke-Le Zoule 1949*, Brussels: Festival Mondial du Film et des Beaux-Arts de Belgique, 35-37.

Fontcuberta, J. (2010). **La Cámara de Pandora. La fotografía después de la fotografía**. Bracelona: Editorial Gustavo Gili, SL.

Foster, E. M. (1927). **Aspects of the Novel**. London: Edward Arnold.

Foucault, M. (2002). **The Order of Things: An Archaeology of the Human Sciences**, London: Routledge.

Foucault, M. (2005). **Gilles Deleuze**, Lisboa: edições 70.

Fricke, K. (1994). **Virtual Reality: Venus Return or Vanishing Point**. Leonardo, Vol 27, nº 4, 1994: p. 277.

G

Galhardo, A. (2002). **A Sedução no Anúncio Publicitário, Expressão lúdica e espectacular da mensagem**. Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa.

Gaio, A. (2001). **História do cinema português de animação - contributos**, Porto: Edição Porto 2001.

Gaya, A. (2008). **Ciências do movimento humano. Introdução à metodologia da pesquisa**. Porto Alegre: Artmed.

Gaya, A. (2006). **A reinvenção dos corpos: por uma Pedagogia da Complexidade** in *Sociologias*, Porto Alegre, ano 8, nº 15, Jan/Jun. p. 250-272.

Gardner, J. (1978). **On moral fiction**. New York: Basic.

Gartenberg, J. (1985). *Glossary of Filmographic Terms*. Federation Internationale des Archives du Film, Brussels, Belgium: Van Muysewinkel.

Geada E. (Org.) (1985). *Estéticas do Cinema*. Lisboa: Publicações Dom Quixote, Lda.

Gibson, J. (2004). *The Senses Considered as Perceptual Systems In Perception*. Robert Schwartz Ed. Malden, MA: Blackwell.

Godoy, A. S. (1995a). *Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades*. In Revista de Administração de Empresas. V. 35, nº 2. Mar/Abr.1995, pp.57-63.

Godoy, A. S. (1995b). *Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais*. In Revista de Administração de Empresas. V. 35, nº 3. Mai/Jun.1995, pp.20-29.

Goossens, L., (2003). *Metaphtonymy: the interaction of metaphor and metonymy in expressions for linguistic action*. In.: DIRVEN, René; PORINGS, Ralf (Ed.). Metaphor and metonymy in comparison and contrast. Berlin; New York: Mouton de Gruyter, 2003. p. 349-377

Gottschall, J., (2013). *The Storytelling Animal, How Stories Make Us Human*. New York: Houghton Mifflin Harcourt.

Graça, M. E. (2006). *Entre o Olhar e o Gesto: elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Editora Senac.

Graham, G. (2001). *Filosofia das Artes: Introdução à Estética*. Lisboa: Edições 70.

Greenfield, A. (2006). *Everyware: the dawning age of ubiquitous computing*, 1st ed., Berkeley. California: New Riders

Griffin, S. (2000). *Tinker Belles and Evil Queens: The Walt Disney Company from the Inside Out*. New York: New York University Press.

Griffin, E. (2009). *A first look at communication theory*. 7th Edition. New York: McGraw-Hill.

Gubern, R. (1994). *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera Contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili.

Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual, la escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.

H

Halas, J. (1990). *The Contemporary Animator*. London: Focal Press, London.

Hayward, S. (2006). *Cinema Studies: The Key Concepts*. Oxon: Routledge.

Haven, K. (2007). *Story Proff: The Science Behind the Starling Power of Story*. Westport, CT: Libraries Unlimited.

Henriques, F. (2008). *Da cinestesia da Imagem. Novos paradigmas da imagem contemporânea*. Tese Mestrado. Lisboa: FBAUP

Heidegger, M. (1991). *Kant und das Problem der Metaphysik*. Fankfurt am Main: Vittorio Klostermann GmbH.

Hessen, J. (1987). *Teoria do Conhecimento*. 8a ed. Trad. António Correia. Coimbra: Arménio Amado.

Hilty, G., & Pardo, A., (2013). *Movie-se. No tempo da animação*. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil.

Hoffer, T. W. (1981). *Animation, a reference guide*. Westport, CT: Greenwood Press.

Horkheimer, M & Adorno, T. W. (1973). *Dialectic of Enlightenment*, Londres: Allen Lane.

Horkheimer, M & Adorno, T. W. (2002). *A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas*. Pp. 169 a 214. In: Lima, L., C., Teoria da cultura de massa. São Paulo: Paz e Terra.

I

Iacoboni, M. (2008). *Mirroring People: The Science of Empathy and How We Connect with Others*. New York: Picador.

K

Kant, I., (2010). *Crítica da Razão Pura*. 7. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Keefer, C., & Guldemon, J. (2013). *Oskar Fischinger 1900-1967: Experiments in Cinematic*. Los Angeles: Eye Filmmuseum and Center for Visual Music.

Kelly, M. (1998). *Encyclopedia of Aesthetics*. Vol. 2. New York: Oxford University Press.

Kracauer, S. (1960). *Theory of film: the redemption of physical reality*. Oxford University Press

Kracauer, S. (1989). *Teoria del cine*. Edição Espanhola: Paidós.

Kracauer, S. (1995). *The Mass Ornament: Weimar Essays*. Cambridge MA: Harvard University Press.

Kress, G., & Van Leeuwe, T. (2001). *Multimodal Discourse. The modes and media of contemporary communication*, 1st ed., London: Arnold.

L

- Lacan, J. (1998). **O Seminário sobre "A Carta Roubada"**, In *Escritos*, Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar.
- Lakoff, G.; & Johnson, M., (1980). **Metaphors We Live By**. Chicago: The University of Chicago Press..
- Lemos, A. (2004). **Cibercultura : tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulinas.
- Leslie, E. (2002). **Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-gard**. New York: Verso.
- Leyda, J. (1988). **Eisenstein on Disney**, London: Methuen.
- Levin, G. Roy. (1971). **Documentary Explorations. 15 Interviews with Filmmakers**. New York: Doubleday & Cia.
- Lévy, P. (1994). **A inteligência colectiva. Para uma antropologia do ciberespaço**. Epistemologia e Sociedade. Lisboa: Instituto Piaget.
- Lévy, P. (1996). **O que é o Virtual?**. São Paulo: Editora 34.
- Lévy, P. (1999). **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34.
- Lewis, C. T. & Short, C. (1969). **A Latin Dictionary** [1879]. Oxford: The Clarendon Press,
- Libbey, J. (2011). **A Reader in Animation Studies**. Ebook edition. UK: John Libbey Publishing Ltd.
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2010a). **A Cultura-Mundo. Resposta a uma Sociedade Desorientada**. Lisboa: Edições 70.
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2010b). **O Ecrã Global**. Lisboa: Edições 70.
- Loureiro, M. (2010). **"O Cinema de Animação Português e a interdependência entre a animação comercial e a de autor nos anos 90"** in Faculdade de Arquitectura: Universidade Técnica de Lisboa.
- Lucena, J. A. (2002). **Arte da Animação: Técnica e Estética através da História**. São Paulo: SENAC.
- Luck, R. W., (1991). **The Urge of an Ancient Dream**. Scientific American, n.265. 1991 p. 138.
- Luz, L., C., (2011). **O Movimento desfragmentado da Animação Japonesa: A ilusão animé**. In OPCOM - Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação VII Congresso SOPCOM | Universidade do Porto | 15 a 17 de Dezembro de 2011.
- Lyotard, J. F. (1979). **Discurso, Figura**. Barcelona: Editorial Gustavo, Gilli.
- Lyotard, J.-F. (1989). **A Condição Pós-Moderna**. Lisboa: Gradiva.
- Lyotard, J.-F. (1997). **O Inumano: Considerações Sobre o Tempo**. Lisboa: Estampa.

M

Maanen, J. V. (1979). *Reclaiming qualitative methods for organizational research: a preface*, In Administrative Science Quarterly. Vol. 24. Nº4. December, 1979, pp. 520-526.

Machado, J. P. (1995). *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa*. Lisboa: Horizonte.

Machado, A. (2007). *Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*. 4.ed. São Paulo: Papyrus.

Maffesoli, M. (2001). *O imaginário é uma realidade*. In Revista Famecos, Porto Alegre, nº 15, 2001.

Manguel, A. (2006). *O espectador comum: a imagem como narrativa in Lendo imagens*. São Paulo: Companhia das Letras.

Manning, P. K. (1979). *Metaphors of the field: varieties of organizational discourse*, In Administrative Science Quarterly. Vol. 24. Nº4. December, 1979, pp 660-671.

Manovich, L. (2001). *The Language of the New Media*. Cambridge: MIT Press.

Martin, J-C. (2010). *100 Filósofos. De Aristóteles a Wittgenstein*. Lisboa: Teorema.

Martins, F & Teixeira, M. C. (2007). *Tecidos de afectos em fios quatro-zero*. Lisboa: Edições Colibri.

Marx, K. (1961). *Capital*. Volume I. Moscow: Foreign Languages Publishing House.

Mateus, F. (2003). *Centro Nacional de Banda Desenhada e Imagem – Exposição Cinemanimação: 80 Anos de Cinema de Animação em Portugal*. Amadora: Câmara Municipal da Amadora.

Matos C. (1997). *Prontuário do Cinema Português 1896 – 1989*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa.

McLuhan, M. (1994). *Understanding Media: the Extensions of Man*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Mendanha, A. (2007). *O Desenho como Errância Fronteiriça. Entre a causalidade da mimese e a casualidade do paroxismo gestual instantâneo*. Tese Doutoral. Universidade de Vigo.

Merleau-Ponty, M. (1964). *O olho e o espírito*. Coleção Ensaios. São Paulo: Ed.Cosac Naify.

Merleau-Ponty, M. (1990). *Resumos de Cursos Psicossociologia e Filosofia*. Trad. Constança Cesar. Campinas: Papyrus,

Merleau-Ponty, M. (1999). *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Lta.

Merton, R. (1968). *Social theory and social structure*. New York: Free Press.

Metz, C. (1980). *O Significante Imaginário. Psicanálise e Cinema*. Lisboa: Livros Horizonte.

Millhauser, S. (1998). *Little Kingdoms, Vintage Contemporaries*. New York: Vintage Books.

Mitchell, W.J.T. (1994), *Picture Theory*. Chicago: University of Chicago Press.

Monserat, N., J. (2006). *Asas da Imaginação – o elo perdido na origem da consciência?* In Neurociências Vol. 1, No. 3. Novembro/ Dezembro, pp. 150-167.

Morin, E., (1972). *El cine o el hombre imaginario*, Barcelona: Seix Barral,

Morin, E., (1986). *O Metodo III. O conhecimento do conhecimento/1*. Trad. Maria Gabriela de Bragança. Mira-Cintra, Europa-América.

Morin, E., (1991). *O Método IV. As ideias: sua natureza, vida, habitat e organização*. Trad. Emílio Campos Lima. Mira-Cintra, Europa-América.

Morin, E., (2003). *Introdução ao Pensamento Complexo*. 4ª Ed. Trad. Dulce Matos. Lisboa: Piaget.

Moritz, M. (1988). *Some observations on nonobjective and non-linear animation* in Storytelling in Animation: The Art of the Animated Image. Volume 2. Los Angeles: American Film Institute.

Muecke, F. (1999) *Taught by Love: The Origin of Painting Again*. Art Bulletin, 81.2. June 1999, pp. 297-302.

N

Nichols, B. (1991). *Representing Reality*. Bloomington and Indiana: Indiana University Press.

Nichols, B. (1994). *Blurred Boundaries: Questions of Meaning in Contemporary Culture*. Bloomington: Indiana University Press.

Nichols, B. (2001). *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press.

Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema II, Géneros Cinematográficos*. Beira Interior: Livros LabCom.

O

Ouellette, J. (2005). *Black Bodies and Quantum Cats: Tales from the Annals of Physics*. London: Penguin Books Ltd.

P

Panofsky, E. (1989). *O Significado nas Artes Visuais*. Lisboa: Editorial Presença.

Partridge, E. (1959). *Origins: A Short Etymological Dictionary of Modern English*. Second Edition. New York: The Macmillan Company.

Pessanha, J., A. (2002). *Bachelard e Monet: o olho e a mão* in Novaes, A. São Paulo: Schwarcz Ltd.

Plato. (1908). *The Republic Of Plato*. Trans. Benjamin Jowett. Oxford: At The Clarendon Press.

Pilling, J., (Ed.), (1997). *A Reader in Animation Studies*. Sidney: John Libbey & Company Pty Ltd.

Pope, C., & Mays, N. (1995). *Reaching the parts other methods cannot reach: an introduction to qualitative methods in health and health service research*, In British Medical Journal. N° 311, 1995, pp.42-45.

Proop, V. (1992). *Morfologia do conto*. 3ª Edição. Lisboa: Vega, s/d.

Purbs, B. (2010). *Stopmotion*. Basics Animation. 04. UK: AVA Publishing.

R

Reeves B., & Nass C. (2003). *The Media Equation: How People Treat Computers, Television, and New Media Like Real People and Places (Center for the Study of Language and Information Publication Lecture Notes)*. Stanford University: Center for the Study of Language and Information.

Reid, T. (2004). *Essays on the Intellectual Powers of Man. In Perception*. Robert Schwartz ed. Malden, MA: Blackwell.

Ribeiro, F. (1983). *Filmes, Figuras e Factos do Cinema Português 1896-1949*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa.

Robins, K. (1996). *Into the image: culture and politics in the field of vision*. Londres: Routledge.

Robins, K. (1999). *Times of Technoculture: from the information society to the virtual culture..* Londres: Routledge.

Robins, K. (2003). *O toque do desconhecido*. Revista de Comunicação e Linguagens , Lisboa, nº31: 27-57.

Rocha, A., L. & Eckert, C. (2010). *Mergulho na imaginação criadora: antropologia e imagem*. in Imagens da Cultura. Lisboa: Universidade Aberta.

Rodrigues, A., D. (1999). *Comunicação e Cultura - a experiência cultural na era da informação*. Lisboa: Edições Presença.

Rosenthal, R. & Jacobson, L. (1992). *Pygmalion in the classroom*. Expanded edition. New York: Irvington.

Routt, W. (2007). *De Anime in «The Illusion of Life II: More essays on Animation»*. Ed. Alan Cholodenko. Sidney: Power Publications.

Russett, R. & Starr, C. (1988). *Experimental Animation – Origins of a New Art*. New York: Da Capo Press, Inc.

S

Santaella, L. (2003). *Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano*. Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia, Porto Alegre, n. 22, p. 23-32, dez. 2003.

Santillana, G. (1981). *O papel da arte no Renascimento científico*. São Paulo: FAU-USP.

Sartre, J. P. (1996). *O Imaginário. Psicologia fenomenológica da imaginação*. São Paulo: Editora Ática, SA.

Sartre, J. P. (2007). *O Ser e o Nada. Ensaio de Ontologia Fenomenológica*. 15ª Edição. Rio de Janeiro: Editora Vozes.

Schroeder, R. (1994). *Cyberculture, Cyborg Post-Modernism and the Sociology of Virtual Reality Technologies*. Futures, vol 26. nº 5, 1994, pp. 524-525.

Singer, I. (1998). *Reality Transformed. Film as Meaning and Technique*. London: The MIT Press.

Sloterdijk, P. (1999). *Regras para o parque humano*. São Paulo: Estação Liberdade.

Smoodin, E. L. (1993). *Animating Culture: Hollywood Cartoons from the Sound Era*. New Brunswick and New Jersey: Rutgers University Press.

Solomon, C. (1987). *The art of the animated image: an anthology*. Los Angeles: The American Film Institute,

T

Taleb, N. (2008). *The Black Swan: The Impact of The Highly Improbable*. New York: Penguin.

Thiele, L. P. (1995). *Martin Heidegger e a Política Pós-Moderna. Meditações sobre o tempo*. Pensamento e Filosofia. Lisboa: Instituto Piaget.

Thomas, F., Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life, Disney Animation*. New York: Walt Disney Productions.

Tolstoy, L. (1996). *What is Art*. Indiana: Hackett Publishing Company, Inc.

Trias, E. (1991). *Lógica del Límite*. Barcelona: Destino.

Trias, E. (1999). *La Razón Fronteriza*. Barcelona: Destino.

Trias, E. (2000a). *Ética y Condición Humana*. Barcelona: Península.

Trias, E. (2000b). *Los Límites del Mundo*. Barcelona: Destino.

Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the internet*. New York: Touchstone.

W

Wallis, J. (2007). *Making Games that Make Stories*. Cambridge, MA: MIT Press.

Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. London & New York: Routledge.

Wells P. (1999a). *Introduction to Film Studies*. 2nd. Edition. London & New York: Routledge.

Wells, P. (1999b). “*Animation: Forms and Meanings*” in NELMES, Jill (edited) *An Introduction to Film Studies* (2a. edition), London, NY, Routledge.

Wells, P. (2007a). *Scriptwritin*, Basics Animation. 01. UK: AVA Publishing.

Wells, P. (2007b). *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón.

Wells, P. (2007c). “*The Beautiful Village and the True Village: A Consideration of Animation and the Documentary Aesthetic*” in *Art & Animation*, Profile no. 53 of *Art & Design* magazine, London: Academy Group.

Wells, P., Quinn, J. & Mills, L. (2009). *Drawign for Animation*. Basics Animation. 03. UK: AVA Publishing.

Werneck, D. (2010). *Movimentos invisíveis: A Estética sonora do cinema de animação*. Tese de Doutorado. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais.

Wiener, N. (1948). *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge, MA: MIT Press

Wilde, O. (2009) *The Picture of Dorian Gray*. World Library Classics Books.

X

Xavier, J. M. (2007). *Poética do Movimento*. Lisboa: Edições MONSTRA.

V

Valente, A.C. (2001). *Cinema sem Actores, Novas tecnologias da animação centenária*. Avanca: Edições Cine-Clube de Avanca.

Valente, A.C. (2007). *Aplicação e integração das “Novas Tecnologias” à produção de uma longa-metragem de desenho animado tradicional.* Tese de Doutoramento. Departamento de Comunicação e Arte. Universidade de Aveiro.

Védrine, H. (1990). *Les grandes conceptions de l’imaginaire.* Paris: Librairie Générale Française.

Vernant, J.P. (1991). *Mortals and Immortals,* Princeton University Press, Princeton.

DICIONÁRIOS

Dicionário Enciclopédico Português, (2006). Porto: Editorial Verbo, SA.

Dicionário Prático Ilustrado, (1972). Porto: Lello & Irmão Editores.

Dicionário Universal, (1974). Porto: Lello Lello & Irmão Editores.

Dicionário Português-Inglês, (2009). 4º Edição. Porto: Porto Editora Lda.

The Penguin English Dictionary, (2007). 3rd Edition. London: Penguin Books.

OUTRAS REFERÊNCIAS EM LINHA

Abrantes, J. C. (1999a). *Breves contributos para uma ecologia da imagem*.

<http://www.bocc.ubi.pt/pag/abrantes-jc-ecologia-imagem.pdf>

Abrantes, J. C. (1999b). *Movimentos das imagens*.

<http://www.bocc.ubi.pt/pag/abrantes-jc-movimentos-imagens.pdf>

Abrantes, J. C. (1999c). *Melhores Imagens, Mais Inteligência*.

<http://www.josecarlosabrantes.net/detalhe.asp?id=172&idc=2>

Aque, C. (2007). *Perception*.

<http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/perceptionperceivability.htm>

Babo, M. A. (1996). *As implicações do corpo na leitura*.

<http://www.bocc.ubi.pt/pag/babo-augusta-implicacoes-corpo-leitura.pdf>

Bacelar, J. (1998). *Linguagem da Visão*.

http://www.bocc.ubi.pt/pag/bacelar_linguagem.pdf

Carmelo, L. (2004). *A música dos signos: Da lógica de John Deely à semiose de António Damásio*

<http://www.bocc.ubi.pt/pag/carmelo-luis-musica-signos.pdf>

Castro, J.P. (2010) *Vocabulário da Filosofia – Imaginação*.

<http://www.filoinfo.bemvindo.net/filosofia/modules/lexico/entry.php?entryID=708>

D' Ambrósio, U. (1999). *O que é ser humano?*

<https://sites.google.com/site/etnomath/26-o-que-e-ser-humano>

Gadassik, A. (2010). *Animation and critical theory in Jump Cut: A Review of Contemporary Media*
Jump Cut, No. 52, summer 2010.

<http://www.ejumpcut.org/archive/jc52.2010/gadassikFlatlands/text.html>

Galrito, (2012) *Nativos digitais*.

www.facebook.com/photo.php?v=399171280093716

Engel, J. *Experimental Animation: The Joy of Movement*. Unpublished typescript, n.d.

<http://www.centerforvisualmusic.org/library/JoyMove.htm>

Graça, M. E. (2000). *Fisiologia: para uma Poética da Imagem Animada*. 12th Annual Society for Animation Studies Conference realizada em Trondheim, Noruega, 5-9 Agosto 2000.

http://w3.ualg.pt/%7Emgraca/Fisiologia.htm#_ftn1

Graça, M. E. (2006b). *Cinematic Motion by Hand*. Animation Studies, Online Journal for Animation. History and Theory. Society of Animation Studies, v. 1, n. 1, pp. 1-7, 2006.
<http://journal.animationstudies.org/index.html>

Graça, M. E. (2007). *Between Looking and Gesturing: Pierre Hébert's Concept of 'Animation d'Observation*. Observatorio (OBS*) Journal, 1, pp.163-172, 2007.
<http://obs.obercom.pt>
<http://www.obs.obercom.pt/index.php/obs/article/viewArticle/62>

Heller, S. (2014). *Static is Out movement is In*.
<http://www.esad.pt/pt/cursos/pos-graduacao/motion-design>

Horkheimer, M. & Adorno, T. W. (1944-2002) *Dialectic of Enlightenment. Philosophical Fragments*.
<http://www.tlu.ee/files/arts/10245/Adornd3361907653a3a67de497be2fb778268.pdf>

Loparic, Z. (2003). *Resenha: Sloterdijk, Peter 2001: Nicht gerettet. Versuche nach Heidegger. Frankfurt/M, Suhrkamp*.
<ftp://ftp.cle.unicamp.br/pub/heidegger-e-prints/resenha-v1-n2-2003.pdf>

Maciel, H., (2011). *A transcendência na cultura da pós-modernidade*.
https://www.academia.edu/761583/A_transcendencia_na_cultura_da_pos-modernidade

Manovich, L. (1997). *Reality effects in computer animation*. in "A Reader in AnimationStudies", Ed. Jayne Pilling, Sydney, John Libbey, pp. 5-15.
http://www.johnlibbey.com/books/more_info/1.pdf

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Online distribution: Creative Commons.
<http://manovich.net/>

Manovich, L. (2006). *Image Future*. Animation: an interdisciplinary journal, Vol. 1, No. 1, 25-44.
<http://anm.sagepub.com/content/1/1/25.full.pdf+html>

Manovich, L. (2007). *A era da infoestética*. Software Studies.
<http://lab.softwarestudies.com/2008/03/era-da-infoestetica.html>

Manovich, L. (2008). *Software takes command*. Online distribution: Creative Commons.
www.softwarestudies.com/softbook

Manovich, L. (2010). *O que é a Visualização*. Online distribution: Creative Commons.
<http://manovich.net/>

Manovich, L. (2012-13). *Data stream, database, timeline: the forms of social media*. Part 1. Online distribution: Creative Commons.
<http://manovich.net/>

Marcuse, H. (1964-2006). ***A Ideologia da Sociedade Industrial: o Homem Unidimensional***. In Queiroz, J. P. (Org.) (2006). *Excertos Indexados d'O Homem Unidimensional de Marcuse*.
<http://aquele.do.sapo.pt/marcuse.pdf>

Martins, F. (2012). ***Fenomenologia da Vida: o que pode um sentimento***. Instituto de Psicologia USP: São Paulo.
<http://www.youtube.com/watch?v=Wj8JBAYqraU>

Marujo, Neto, Caetano & Rivero (2007). ***Revolução positiva: Psicologia positiva e práticas apreciativas em contextos organizacionais***. In *Comportamento Organizacional e Gestão*, 2007, Vol. 13, N.1, pp. 115-136.
<http://www.scielo.oces.mctes.pt/pdf/cog/v13n1/v13n1a07.pdf>

Mateus, S. (2010) ***A Comunicação Cindida***. 6º congresso SOPCOM.
http://conferencias.ulusofona.pt/index.php/sopcom_iberico/sopcom_iberico09/paper/viewFile/234/220

Mendes I. (2010). ***Que relação existe entre a “alma” e a Psicologia?***
<http://www.etimologista.com/2010/04/que-relacao-existe-entre-alma-e.html>

Miller, M. (2003). ***Animation***.
<http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/animation.htm>

Novais, J. (2006). ***Animação Portuguesa***.
http://animacaoportuguesa.blogspot.pt/2006_07_01_archive.html

Pinto M. (2005). ***Cinema***. Documento realizado no âmbito do relatório de estágio em Gestão do Património que decorreu na Casa da Animação, espaço dedicado ao cinema de animação no Porto.
<http://pt.scribd.com/doc/53781454/Cinema>

Roboredo, M. (2012). ***A Abordagem Funcional***. Conferências. Espaço Vale de Cambra: Nova Geração.
<http://allevents.in/events/conferencia-a-abordagem-funcional-por-mário-roboredo/279828315407889>

Roberto, G., L. & Muller, M., C. (2012). ***O conceito de imaginação criativa: algumas reflexões para o entendimento dos processos subjectivos***.
<http://www.rubedo.psc.br/artigosb/conimacr.htm>

Rodrigues, J. A. (2002). ***Uma viagem pelo Mundo da Animação “sem possível regresso”***.
<http://www.netprof.pt/EVT/PDF/viagem.pdf>

Salles, F. (2004). ***Cinematografia: Manual de Fotografia e Cinematografia Básica***.
http://www.mnemocine.com.br/cinema/manual_cine_cap1_introd_princ.pdf

Santana, H. (2012). ***Cinema de animação enfrenta crise de crescimento***. in Lopes-RTP Notícias.
<http://www.rtp.pt/noticias/index.php?article=539358&tm=4&layout=121&visual=49>

Santos, R. (2003). ***Sobre Marshall McLuhan***.
<http://industrias-culturais.blogspot.pt/2003/12/sobre-marshall-mcluhan-partir-de-em.html>

Saviotto, A., Rabelo, A. M. (2013). *O que é vida*. Artigos: Filosofia da Ciência. UNESP: Campus Rio Claro.
<http://www.rc.unesp.br/biosferas/0031.php>

Serra, P. (2005). *Ética e informação: alguns paradoxos éticos da “sociedade da informação*.
www.bocc.ubi.pt/pag/serra-paulo-etica-informacao.pdf

Silva, C. (2007). *A era da infoestética*. In Software Studies Initiative.
<http://lab.softwarestudies.com/2008/03/era-da-infoestetica.html>

Sinha, P. (2009). *Pawan Sinha on how brains learn to see*. TED Talks.
http://www.ted.com/talks/pawan_sinha_on_how_brains_learn_to_see.html

Spotts, F. (2003). *Hitler and the Power of Aesthetics*. Review
(<http://www.theguardian.com/books/2002/oct/19/politics.art>)

Tarín, F. J. G (2000). *El espectador frente a la pantalla: Percepción, identificación y mirada*.
www.bocc.ubi.pt

Toste, J. (2012). *Cinema de animação enfrenta crise de crescimento*. in Lopes-RTP Notícias.
<http://www.rtp.pt/noticias/index.php?article=539358&tm=4&layout=121&visual=49>

Villalobos L. (2003). *Cinema de Animação: A Origem de Um Sonho Animado*.
http://www.amordeperdicao.pt/especiais_solo.asp?artigoid=118

Ward, P. (2008). *Animated realities: the animated film, documentary, realism*. in Reconstruction: Studies in contemporary culture, 8.2.